

Baba Jaga vai syöjätär?

***Noiturin* hirviönimet ja niiden suomen- ja saksankieliset
käännökset**

Kari Koliseva
Tampereen yliopisto
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot
Saksan kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2019

Tampereen yliopisto
Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta
Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot
Saksan kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta

KOLISEVA, KARI: Baba Jaga vai syöjätär? Noiturin hirviönimet ja niiden suomen- ja saksankieliset käännökset.

Pro gradu -tutkielma, 60 sivua, saksankielinen lyhennelmä 13 sivua
Huhtikuu 2019

Tämän tutkielman tutkimuskohde on Andrzej Sapkowskiin luoma *Noituri*-saaga, joka sisältää monenlaisia hirviöitä ja petoja maailman eri mytologioista. On suoria siirtoja mytologioista, toiset yhdistelevät monia kansantaruja yhteen, ja muutamat hirviöt ovat vain löyhästi sidoksissa niistä kertoviin taruihin.

Käännöstieteessä on tutkittu fantasiakirjallisuudessa esiintyvien nimien kääntämistä paljon, mutta enimmäkseen vain lasten ja nuorten kirjallisuudessa. Tässä tutkielmassa tutkin sitä, minkälaisia käännösratkaisuja teoksen suomeksi ja saksaksi kääntäneet kääntäjät ovat käyttäneet hirviönimien kääntämisessä, ja miten heidän käännösratkaisunsa mahdollisesti eroavat toisistaan.

Tarkastelen nimien funktioita ja fantasiakirjallisuuden kääntämistä muun muassa Yvonne Bertillsin (2003) tutkielman ja Jaana Kapari-Jattan (2008) pohdintojen kautta. Jo pelkän nimen avulla kirjailija voi viestiä lukijalle paljon hahmon elämästä, ja fantasiakirjallisuuden kääntämisessä pitää huomioida monia eri näkökulmia lähde- ja kohdekulttuurin normeista kielten väliseen kielioppiin.

Aineistonani toimii verkossa toimiva *Noituri*-wiki ja *Noituri*-kirjasarjan ensimmäinen osan suomennos *Viimein toivomus* (2010) sekä saksannos *Der letzte Wunsch* (2006). Aineisto on muodostettu keräämällä teoksista hirviö-määritelmän täyttävät nimet ja vertaamalla niitä *Noituri*-wikista löytyviin alkuperäisiin puolankielisiin nimiin. Tutkimusmenetelmänä hyödynnän yhdistelmää Christiane Nordin (2003), Theo Hermansin (1998) ja Lincoln Fernandesin (2006) esittämistä käännösmenetelmistä.

Analyysissa tutkin muun muassa hirviönimien etymologiaa mytologian viitekehyksessä yksittäisiä esimerkkejä esille nostaen, ja pohdin mahdollisia käännösvaihtoehtoja ja kääntäjien tekemiä käännösratkaisuja. Hypoteesini on, että saksa enemmän puhuttuna kielenä hyödyntää vahvemmin kotouttavaa käännösstrategiaa, kun taas suomi vähemmän puhuttuna kielenä suosii vieraannuttavaa käännösstrategiaa.

Analyysista käy ilmi, että suomennoksessa nimien käännökset on tehty pääosin kotouttavaa käännösstrategiaa hyödyntäen, kun taas saksannos suosii vieraannuttamista, mikä on päinvastainen tulos hypoteesistani. Kumpikin kääntäjä on hyödyntänyt käännöksissään yleisesti tunnettuja käännösmenetelmiä, jotka on todettu toimiviksi, mutta suomentaja on käyttänyt enemmän luovuutta suosivia menetelmiä. Tulosten perusteella voidaan olettaa, että suomennoksen lukija saa käännösten avulla muodostettua vahvemman visuaalisen kuvan hirviöistä kuin saksannoksen lukija.

Avainsanat: kääntäminen, erisnimet, käännösmenetelmät, nimien funktio

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
2 Fantasiakirjallisuus ja nimien kääntäminen	4
2.1 Fantasiakirjallisuus.....	4
2.2 Nimien funktio	5
3 Kaunokirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden kääntäminen	10
3.1 Kaunokirjallinen kääntäminen.....	10
3.2 Fantasiakirjallisuuden kääntämisen haasteet	12
3.3 Käännösstrategiat ja -menetelmät	13
3.3.1 Käännösstrategiat.....	13
3.3.2 Käännösmenetelmät	16
3.4 Kotouttaminen ja vieraannuttaminen	20
3.5 Luova kääntäminen	23
4 Andrzej Sapkowski, Noituri ja sen kääntäjät	25
4.1 Andrzej Sapkowski	25
4.2 Noituri	25
4.3 Kääntäjät Tapani Kärkkäinen ja Erik Simon	26
5 Tutkimusmenetelmän esittely	28
6 Hirviönimien suomennokset ja saksannokset	32
6.1 Kopiointi.....	39
6.2 Transkriptio ja translitterointi	41
6.3 Morfologinen ja kulttuurinen muutos	42
6.4 Korvaus.....	44
6.5 Käännös	46
6.6 Tulkinta.....	47
6.7 Uudelleenluonti.....	51

6.8 Lisäys	53
6.9 Poisto	54
6.10 Kotouttamisen määrä.....	54
7 Päätelemät.....	57
Lähdeluettelo	61
DEUTSCHE KURZFASSUNG	

1 Johdanto

Fantasian asema valtamediassa on näkyvästi esillä ja niin ovat myös siitä tehdyt käännökset. HBO:n *Game of Thrones* -sarja on yksi television katsotuimmista vuodesta toiseen, tunnettuihin satuolentoihin sekä mystisiin kansantarinoihin luottavat *Olipa kerran*- ja *Grimm*-sarjat ovat niin ikään menestyksekkäitä, ja myös tilausvideopalvelu Netflix aikoo luoda vuonna 2019 oman tv-sarja-adaptaationsa Andrzej Sapkowskiin tunnetusta *Noituri*-fantasiasaagasta. Siksi koen, että on mainio aika perehtyä tarkemmin juuri *Noituri*-teokseen ja siitä tehtyihin käännöksiin sekä niiden käännösratkaisuihin.

Olen aina ollut kiinnostunut fantasiakirjallisuudesta siksi, miten kääntäjät ottavat vapauksia sekä vastuuta käännösten luomisessa ja muokkaavat alkuperäisten teosten sanavalintoja suurestikin omien ohjenuorien mukaan paremman käännöksen toivossa uudelle lukijakunnalle. Erityisesti juuri fantasiakirjallisuudessa kääntäjällä on enemmän valtaa muokkauksien suhteen, koska sanat, jotka käännetään ovat luotu monesti kirjailijan toimesta vasta lähdekulttuurin kielessä eikä vakiintuneita kohdekielen vastineita näin ollen vielä ole. Kääntäjä voi esimerkiksi yhdistää käännöksensä kohdekulttuurissa jo tunnettuihin käsitteisiin ja yrittää kotouttaa tai keksiä aivan jotakin uutta kuten Kersti Juva teki J.R.R. Tolkienin *Taru Sormusten Herrasta* -trilogiassa luomalla vielä nykyisinkin tunnetut käännökset *örkki* ja *haltia* (KOTUS 2013). Kääntäjän tekemät valinnat tulevat elämään käännöksissä ja niiden lukijakunnissa sekä tulevat muokkaamaan kohdekulttuurin käsityksiä lähdekulttuurista pitkälläkin aikavälillä.

Nimien kääntämistä nimenomaan lasten fantasiakirjallisuudessa on tutkinut Christiane Nord (2003). Nord perehtyi *Liisa ihmemaassa* -kirjan erisnimien käännöksiin kahdeksan korpuksen voimalla, mikä johti viiden kielen (saksa, ranska, espanja, italia ja brasilian portugali) käännösten vertailuun. Kvantitatiivisen analyysin lopputulos totesi, että yleisin käytetty menetelmä oli jättää nimen varsinainen muoto kääntämättä, mutta mukauttaa nimen lausuminen kohdekielen normien mukaisesti. Tämän lisäksi kukin kieli osoitti omia mieltymyksiä käännösratkaisujen suhteen. Espanjankielisessä käännöksessä nimien adaptointi oli tavanomaista, kun taas yhdessä saksannoksessa suosittiin lähdekulttuurin nimien korvaamista kohdekulttuurin vastaavilla. Brasiliankielinen käännös toisaalta korosti eniten kohdekielen lukijoita korvaamalla sekä suoraan poistamalla yli kolmanneksen erisnimistä. Eräs toinen saksannos ei suosinut yhtäkään tiettyä menetelmää, mutta kokonaistulos käännöksestä oli myös vahvasti kohdekieleen orientoitunut. (Nord 2003, 194.)

Lincoln Fernandes (2003) tutki niin ikään nimien kääntämisessä käytettyjä menetelmiä brasiliankielisessä kirjallisuudessa, korostaen lasten fantasiakirjallisuutta. Hän kävi pitkän listan erilaisia menetelmiä esimerkein läpi ja totesi, miten nimien luettavuus on erityisen tärkeitä käännöstä tehdessä. Vaikka tutkimus auttoi ymmärtämään käännösten kanssa tehtäviä päätöksiä tietyltä ajalta brasilialaisesta kontekstista, niin se ei tarkoita, että menetelmät olisivat kieliparikohtaisia. Lopuksi Fernandes totesi, että tutkimuksessa käytetyt menetelmät voivat olla oletuksena oiva työkalu kääntäjille tekstien, tässä tapauksessa nimien, analysoimiseen. (Fernandes 2003, 44;55.)

Fantasiakirjallisuuden nimien käännösratkaisuista on tehty myös pro gradu -tutkielmia. Katri Mäkisen (2010) pro gradu -tutkielma *HARRY POTTER AND THE CHALLENGES OF TRANSLATION: Treatment of personal names in the Finnish and German translations of the three first Harry Potter books by J. K. Rowling* tutki Harry Potterin käännöksissä esiintyviä erisnimiä englanti-suomi ja englanti-saksa -kielipareissa. Tutkimus osoitti, että saksannos suosi nimien säilyttämistä alkuperäisessä muodossaan, kun taas suomennos muokkasi runsaasti hahmojen nimiä, mikäli sille oli olennainen semanttinen syy. (Mäkinen 2010, 112–113.)

Anne-Maaret Vilén tutkielma *Hogwartsista Tylypahkaan – Harry Potter -kirjojen erisnimien kääntäminen suomeksi ja saksaksi* käsitteli niin ikään samaa aihetta samoilla päätelmillä. Saksannos lainasi suoraan selkeästi useammin kuin suomennos, joka taas teki rohkeampia käännösratkaisuja, mikä johti siihen, että saksankielinen lukija mahdollisesti menetti osan kirjan merkityksistä ja huumorista. (Vilén 2009, 57–58.)

Yleisemmin nimien kääntämisestä on tutkinut Henna Lepaus (2017) tutkielmassaan *Kräxistä Kräksiksi – helppo hahmonimi? Lastenkirjan hahmonimien käännös menetelmät ja karakterisaatio*, joka tutki hahmojen nimiä suomeksi ja saksaksi teoksessa *Pikkunoita*. Tässä, poiketen edellisistä tutkielmista, suomennos on suosinut suoraa lainaamista tai kopiointia adaptaation avulla selvien muutoksien sijaan, vaikka niitäkin kyllä esiintyi. (Lepaus 2017, 55.)

Erityisesti lastenkirjallisuudessa käytettäviä käännös menetelmiä on siis tutkittu paljon, mikä on ymmärrettävää, koska lapsille suunnatuissa teksteissä usein on enemmän tarvetta kotouttaa vieraiden kulttuureiden sisältämiä merkityksiä oudoista käsitteistä ja nimistä. Tässä pro gradu -tutkielmassa tutkin suomennoksen ja saksannoksen kääntäjien tekemiä käännösratkaisuja hirviönimien kääntämisessä Andrzej Sapkowskiin vuonna 1993 alkaneessa *Noituri*-saagassa. Tutkimusmenetelmänä hyödynnän Christiane Nordin (2003), Theo Hermansin (1998) ja

Lincoln Fernandesin (2006) esittämiä käännösmenetelmiä. Tutkin minkälaisia käännösmenetelmiä kääntäjät ovat käyttäneet teoksen hirviönimien kääntämisessä ja miten kielten eri mytologiat ovat mahdollisesti vaikuttaneet ratkaisuihin. Lopuksi tutkin ovatko kääntäjät hyödyntäneet enemmän kotouttavaa vai vieraannuttavaa käännösstrategiaa käännösratkaisuissaan. Toisin sanoen, onko suomenkielinen käännös ottanut enemmän vaikutteita skandinaavisesta mytologiasta, siinä missä taas saksankielinen käännös on omaksunut germaanisen mytologien piirteitä vai ovatko kummatkin käännökset sittenkin noudattaneet uskollisesti kunkin hirviön oman mytologian asettamia nimityksiä. Teoriataustana käytän Riitta Oittisen (2007) teoriaa kaunokirjallisuudesta kääntämisestä, Jaana Kapari-Jattin (2008) huomioita muun muassa uudissanojen kääntämisestä fantasiakirjallisuudessa sekä Paul Kußmaulin (2000) luovaa kääntämistä. Lisäksi tutkin käännösstrategioita ja -menetelmiä enimmäkseen Andrew Chestermanin (1997) teorian avulla, mutta huomioin myös muiden tutkijoiden, kuten Riitta Jääskeläisen (1993) teorioita.

Tutkielman luvussa 2 tarkastelen mitä on fantasiakirjallisuus ja nimien funktio. Luvussa 3 selitän alkuun yleisesti kaunokirjallisuuden kääntämistä ja siitä jatkan fantasiakirjallisuuden kääntämiseen. Selvennän myös mitä ovat käännösstrategiat ja -menetelmät, niiden funktiot, ja miksi valitsin mitkäkin menetelmät juuri tässä tutkielmassa. Luvussa 4 esittelen aineistoni ja otan kirjailija Andrzej Sapkowskiin, hänen *Noituri*-maailmansa ja kirjan kääntäjät tarkempaan tarkasteluun. Kerron Sapkowskiin elämästä, *Noiturin* tunnettavuudesta maailmalla ja kääntäjien erilaisista lähtökohdista. Luvussa 5 esittelen tutkimusmenetelmäni ja rajaukseni tutkielmaani. Luvussa 6 esittelen analyysini lopputulokset, nostan esiin muutamia esimerkkejä ja käyn ne tarkemmin läpi sekä pohdin miten kääntäjät ovat mahdollisesti päätyneet kyseiseen lopputulokseen. Luvussa 7 kerron tutkielmani pohjalta todetut päätelmäni ja minkälaisia jatkotutkimuksia voitaisiin tehdä. Lopuksi esitän aineiston ja lähteet.

2 Fantasiakirjallisuus ja nimien kääntäminen

Jotta voimme ymmärtää paremmin *Noiturin* maailmaa ja sen sisällä vallitsevia sääntöjä, niin on tiedettävä, mitä fantasiakirjallisuus on. Selitän millä tavoin fantasiakirjallisuus on omanlaisensa fiktio omine sääntöineen ja odotuksineen. Tämän jälkeen syvennyn nimien kääntämiseen ja niiden funktioihin. Kerron millä keinoin pelkkä nimi voi jo paljastaa paljon hahmon persoonasta ja motiiveista, ja miten tuon kaiken merkityksen siirtäminen onnistuneesti kohdekieleen voi olla haastavaa kääntäjälle.

2.1 Fantasiakirjallisuus

Fantasiakirjallisuus kuuluu kattokäsitteeseen spekulatiivinen fiktio. Lyhyesti, spekulatiivinen fiktio tarkoittaa fantasia- ja kauhukirjallisuutta sekä tieteisfiktiota. Laajemmin, käsite kattaa myös edellä mainittujen genrejen alagenret, joihin kuuluu muun muassa supersankaritarinat, steampunk- ja dystopiakirjallisuus sekä vaihtoehtohistoria. (Oziewicz 2018.)

Colin Manlove määrittelee fantasian seuraavasti:

A fiction evoking wonder and containing a substantial and irreducible element of supernatural or impossible worlds, beings or objects with which the mortal characters in the story or the readers become on at least partly familiar terms.

(Manlove 1975, vii).

Näen fantasian Manloven tavoin sellaisena, joka sisältää jotakin tuttua ja turvallista, mutta myös hyvin paljon jotakin yliluonnollista tai lähestulkoon mahdotonta, mitä ei voi loogisesti selittää. Sitä voi vain silmät pyöreinä ihailla ihmetyksestä.

Fantasia on meille mahdollisuus kokea uusia maailmoja, jotka ovat täynnä loputtomia mahdollisuuksia, jossa vain mielikuvitus on rajana. Nimenomaan nykyisen modernin fantasian piirre on yhdistää keskuudessamme tunnetut myyttiset tarut senhetkisiin yksilöllisiin kokemuksiin. Tarinoiden ydin siis sijaitsee yksilössä suhteessa loputtomaan. (Mathews 2011, 1.) Kuinka monesti olet itse lukenut tarinan ”valitusta lapsesta”, joka syntyi alhaisiin oloihin, mutta tahtonsa avulla päihitti vastoinkäymisensä, ja lopulta päätyi pelastamaan maailman tai kansansa kuin Jeesus konsanaan.

Fantasia ei vaadi logiikkaa tai muunlaista tieteellistä selitystä juuri tapahtuneelle. Edellä mainitut genret tieteisfiktio ja kauhu pohjautuvat realismin kontekstiin ja ovat riippuvaisia ”todellisen” maailman konventioista, siinä missä fantasia usein rikkoo tämän maailman säännöt ja luo niiden tilalle uudet. Tieteisfiktiossa tapahtumat kuvataan ja selitetään tieteen avulla, olkoon selitettävä asia kuinka futuristinen tai vierasperäinen tahansa. Asia on pystyttävä perustelemaan kyseisen maailman tieteeseen vedoten. (Mathews 2011, 4.) Näiden lisäksi immersioilla, eli kun uppoutuu täysin ns. ”toiseen todellisuuteen”, on vahva vaikutus fantasiakirjallisuuden lukemisessa. Fantasian tarina kantaa kokonaan sitä varten luodun maailmaan mielenkiintoa, ja tarinan kulmakivet taas ovat kerronnassa ja sen yksityiskohtissa kuten nimissä, kielikuvissa ja muissa kielellisissä keinoissa.

Halukas lukija kokee immersion ja uppoutuu tarinaan sekä sen maailmaan. Jotta immersio voi toteutua, niin kirjailijan on huomioitava edellä mainitut yksityiskohdat, muutoin ”todellisuuden” illuusio särkyi. Todellisuuden särkyminen voi tapahtua, jos asia ei sisällä tarpeeksi loogisuutta tai yksityiskohtia. Kun lukija alkaa kyseenalaistamaan yksityiskohtia, niin immersio särkyi, ja hän palaa takaisin todellisuuteen. (Schult 2015, 33.)

Havainnollistavana esimerkkinä otan tunnetun tieteisfiktiosaagan *Tähtien sota*. Kaikki asiat kyseisessä universumissa valosapeleista avaruusoliioihin ja Jedien voimatasoihin voidaan selittää tieteen avulla. Vaikka selitykset kuulostaisivatkin epäuskottavilta ja suorastaan naurettavilta, ne pohjautuvat, olkoonkin fiktiiviseen, tieteeseen. Fantasia taas murskaa rajoitteet ja antaa mielikuvitukselle vallan: miten *Noituri*-saagan päähenkilö Geralt onnistuu taikomaan käsistään tulipalloja? Tai miten henkilö, joka poltettiin elävältä voi nousta kuolleista? Koska fantasian maailmassa hallitsee tieteen sijasta taikuus. Ja kun taikuuden rajat ja säännöt pienintä yksityiskohtaa myöten on selitetty lukijalle, niin lukija hyväksyy ne kyseenalaistamatta ja jatkaa toisessa todellisuudessa elämistä.

2.2 Nimien funktio

Yksi tärkeimmistä leimoista, joita kaunokirjallisuudessa olevalle hahmolle voi antaa, on nimi tai jonkinlainen nimielementti, sillä nimien funktio on identifiointi ja yksilöiminen. Fiktiivisten hahmojen nimeäminen antaa lukijalle mahdollisuuden suunnata itsensä tarinaan hahmojen kautta. (Bertills 2003, 47–49.)

Bertills (2003, 48) sanoo Dochertyyn (1983)¹ viitaten, että hahmon nimeäminen tai ylipäänsä syy nimen antamiselle on erottaa hahmo-objekti muusta tekstistä ja sen ympäristöstä, eli nimi erottaa puhujan objektista, tässä tapauksessa hahmosta. Nimien avulla pystymme erottamaan kaikki hahmot, jotka seikkailevat maailmassa yhtä aikaa, mutta ne myös avartavat laajemmin hahmojen eri statuksia ja rooleja hahmojen kesken.

Hahmojen nimeäminen ja nimien käyttö ovat monen erillisen kokonaisuuden summa. Siinä yhdistyvät itse kirjailijan, kertojan, tarinan hahmon ja lopulta myös lukijan suhteet toisiinsa. Narratiivisella, eli kerronnallisella, tasolla nimien käyttö usein määritteli hahmojen merkittävyyden ja tärkeyden tarinan kannalta. Tarinan päähahmo saa nimen, ja muut hahmot ovat toissijaisia, minkä takia myös heidän nimeämisensä on hyvin alkeellisella tasolla. Esimerkkinä klassinen Punahilkka-satu, jossa seuraamme punaiseen pukeutunutta Punahilkkaa-päähahmoamme läpi hänen seikkailunsa, kun taas sadun muut hahmot ovat hyvin yksinkertaistettuja: hänen mumminsa on vain isoäiti, hänen vaara on susi ja hänen pelastaja on metsämies. (Bertills 2003, 48.)

Kun hahmon nimi mainitaan, niin lukijan on välittömästi helpompi samaistua häneen. Mitä kauemmin lukijalla kestää tietää hahmon nimi, sitä enemmän hahmo etääntyy lukijasta. Sama vaikutus esiintyy tavallisesti saduissa, jossa kuilu nimen omaavan päähahmon ja nimettömien sivuhahmojen välillä on suuri, jolloin lukija oikeutetusti on enemmän sitoutunut ensimmäiseen hahmoon, jolla on lukijalle jotakin annettavaa nimen muodossa. Toisaalta esimerkiksi rakennukset tai tietyt eläimet todellisessa maailmassamme voivat olla ilman nimeä, mutta henkilöt tarvitsevat niitä. Me henkilöinä emme voi olla olemassa kauaa ilman nimiä, mutta kirjallisuudessa tämä ei ole ongelma. Kirjallisuudessa nimettömänä oleminen on yhtä tärkeää kuin nimellä oleminen. Siinä missä semanttisesti latautunut nimi voi paljastaa jonkinlaista tietoa hahmosta, niin myös hahmon nimettömyys voi saavuttaa samanlaista tulosta, mutta päättyy siihen vain erilaista narratiivista tietä pitkin. (Bertills 2003, 48–49.)

Nimi tai sen puute antavat siis alkeelliset lähtökohdat lukijalle ymmärtää tarinan maailma ja sen sisällä pyörivät rattaat hahmojen kautta. Lukijalle selviää, että mikä hahmo on potentiaalisesti tärkein tarinan kannalta, ja mitkä hahmot voidaan huomioida, muttei tarvitse

¹ Docherty, Thomas. 1983. *Reading (Absent) Character. Towards a Theory of Characterization in Fiction*. Oxford: Clarendon (Bertills 2003, 48).

syvemmin uhrata aikaa, sillä ne ovat ennemmin vain sivuroolissa. Miten lukija pääsee seuraavaksi lähtökohdista syvemmälle tarinan sisään ja oppii esimerkiksi hahmojen piirteitä, heidän menneisyyttään tai sitä kulttuurista arvoa, jota kirjailija on mahdollisesti heihin lisännyt?

Fernandes (2006, 46) toteaa Marmaridouun (1991)² viitaten, että kaunokirjallisuudessa viestien lähettäminen lukijalle nimien avulla toimii kahdella tasolla: ensimmäisellä tekstin sisäisellä tasolla novellin narratiiviset eli kerronnalliset elementit kommunikoivat keskenään, kun taas toinen, tekstin ulkoinen taso toimii tekstin kirjoittajan ja lukijan välillä. Eli ensimmäinen taso on vahvasti tekstiin sidottu viestiminen. Sitä mitä kirjoittaja on kirjoittanut ja mitä lukija todellisuudessa lukee. A on A ja päähenkilö on hyveellinen, koska kirjoittaja on sen näin luonut. Toinen taso on enemmän abstrakti ja vaatii lukijalta pohtimista sen ymmärtämiseen. A ehkä onkin B, ja päähenkilö saattaakin omia pahojakin piirteitä, sen sijaan, että onkin kaiken hyvyyden perikuva. Fernandes (2006, 46) jatkaa, että nimenomaan tällä jälkimmäisellä ulkoisella tasolla nimien funktiot voivat viestiä kirjoittajan semanttisia, semioottisia ja symbolisia merkityksiä lukijalle esimerkiksi johonkin erityiseen hahmoon tai tarinassa viitattuun objektiin liittyen.

Semanttisessa merkityksessä nimet voivat kuvailla tietynlaista ominaisuutta, joka liittyy narratiiviseen elementtiin ja/tai luoda koomisia hetkiä. Tyypillisesti tämä esiintyy allegorioissa, joissa henkilön nimi viittaa tämän persoonallisuuteen. Eli nimet voivat sisältää piilomerkityksiä ja ne selvittämällä lukija voi oivaltaa miten tarina tulee jatkumaan, ennen kuin itse tarina sen paljastaa. (Fernandes 2006, 46.)

Esimerkkinä toimii suomalaisten ikisuosikki Pelle Peloton *Aku Ankka* -sarjakuvista ja hulivili Ville Vallaton. Peloton vihjaa hyvinkin suoraa Pellen ominaisuudesta pelkoa kohtaan. Pelon voi ymmärtää myös monella tavalla. Toisaalta hän on nimensä mukaisesti peloton, kun hän on keksijä eikä pelkää luoda jotakin uutta ja mahdollisesti vaarallista tyhjästä, mutta toisaalta hänen persoona on hyvinkin säikky. Yleisesti ottaen *Aku Ankka* -sarjakuvat ovat hyvin oivaltavia sanaleikkien käyttäjiä paljastamalla lukijalle välittömästi nimen avulla jonkin hahmon monista piirteistä.

² Marmaridou, Sophia A. S. (1991) *What's so Proper about Names? A Study in Categorisation and Cognitive Semantics, Vol. 15*, Athens: Parousia (Fernandes 2006, 46).

Ville Vallaton kuvaa taas yksinkertaisemmin hahmon persoonaa. Ville on monesti suurenmoisessa pahanteossa ylittämässä rajoja ja rikkomassa hänelle asetettuja sääntöjä. Ne ovat kuitenkin enemmän nimen mukaisesti leikkimielistä vallattomuutta kuin aitoa kiusaamista. Asioiden vakavuus jää siis huumorin tasolle, ja lapsilukijat voivat samaistua Villen persoonaan helpommin, koska niin he tekisivät itsekkin, jos olisivat yhtä vallattomia.

Semioottiset merkitykset ovat sidoksissa lähdekulttuurin sisältöön, esimerkiksi historian, luokan, uskonnon, intertekstuaalisuuden, eli viittaaminen muihin teksteihin, tai mytologian avulla (Fernandes 2006, 46–47). Eli kun lähdetekstissä on jokin nimi, joka on historiallisesta näkökulmasta hyvin merkittävässä asemassa lähdekulttuurissa, niin sen kääntäminen merkityksineen sellaiseen kohdekulttuuriin, joka ei ole mahdollisesti koskaan edes kuullut asiasta, voi olla hyvin haastavaa kääntäjälle. Jos kääntäjä haluaa viestiä saman lähdekulttuurin merkityksen kohdekulttuuriin, niin se vaatii lisäinformaation kirjoittamista, mikä voi taas vaikuttaa lukijan lukukokemukseen.

Esimerkiksi lasten kirjallisuudessa ”semioottisesti latautunut”, eli kääntämistä odottava, nimi voi jäädä täysin ymmärtämättä, kun lukijalle syötetään liikaa informaatiota uskollisen käännöksen toivossa. Jotkut kääntäjät päätyvät tästä syystä kääntämään kohdekulttuurille ystävälliseen sävyyn, eli tuomalla oman, tutun maailman lukijalla sen sijaan, että yrittäisi siirtää eksoottisen maailman sellaisenaan. Kun kirjan maailma on ennestään tuttu, niin myös sen seuraaminen on lapsille helpompaa. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että semioottisesti latautuneiden nimien kääntäminen olisi aina ylitsepääsemätön haaste kääntäjälle. Monet nimet ovat kansainvälistyneet ajan myötä, mikä on johtanut siihen, että kohdekulttuuri on mahdollisesti adaptoinut nimen sellaisenaan lähdekulttuurista. Esimerkkeinä Lontoon tunnettu jättimäinen Big Ben -kello tai niin ikään Iso-Britanniassa sijaitseva maailman vanhin yliopisto Oxford. Tämän lisäksi kumpikin kulttuuri voi sisältää yhteisiä nimiä ja ne säilyvät yhteisinä, vaikkakin niiden lausuminen vaihtelee kulttuurista riippuen. (Fernandes 2006, 47.) Esimerkkeinä nimet Johannes sekä Matias, joiden lausuminen vaihtuu kuuluvasti riippuen siitä, onko puhujana suomalainen vai saksalainen. Jo lyhyessä ja napakassa auto-sanassakin kuulee eroavaisuuksia saksan ja suomen välillä, vaikka kirjoitusasu onkin identtinen.

Äänisymboliset merkitykset voidaan jakaa kahteen merkitykseen: imitatiivinen ja foneettinen merkitys. Imitatiivinen ääni liittyy onomatopoetiikkaan, eli sana yrittää jäljentää ääntä. Esimerkkinä Harry Potter -kirjasarjasta tuttu kissa Norriskä (engl. Norris), jossa nimen lopun

lausuminen jäljentelee kissan sähinää. Foneettinen merkitys korostaa tietyn äänen suoraa yhteyttä merkitykseen. Esimerkkinä englannin kielen /sl/-sointu, joka löytyy sanoista kuten slime (lima), slither (luikerrella) ja slobbery (kuolata). Yleisesti nämä nähdään negatiivisina ja epämiellyttävinä asioina. Harry Potter -sarjassa oleva hahmo *Salazar Slytherin*, jonka sekä etu- että sukunimi sisältävät kyseisen soinnun, luovat hänestä välittömästi hämärän ja epämiellyttävän mielikuvan. (Fernandes 2006, 47–48.)

3 Kaunokirjallisuuden ja fantasiakirjallisuuden kääntäminen

Seuraavaksi kerron alkuun mitä kaunokirjallisuus on yleisesti, ennen kuin syvennyn fantasiakirjallisuuteen ja siihen, mitä haasteita sen kääntäminen voi tuottaa kääntäjälle. Tämän jälkeen keskityn tarkemmin fantasiakirjallisuuteen ja sen kekseliäisyyttä vaativiin haasteisiin Harry Potter -käännöksistä tunnetun Jaana Kapari-Jattan (2008) pohdintojen avulla. Sitten käyn läpi, mitä ovat käännöstieteessä usein nimetyt käännösstrategia ja käännösmenetelmä sekä niiden eroavaisuudet. Tämän jälkeen paneudun tässä tutkielmassa käytettäviin käännösmenetelmiin nimien kääntämisessä sekä käsitteisiin kotouttaminen ja vieraannuttaminen. Lopuksi selitän, miten kääntäjä voi hyödyntää omaa luovuuttaan käännöksissään.

3.1 Kaunokirjallinen kääntäminen

Kaunokirjallinen kääntäminen ymmärretään sanataiteeksi, eli perinteisen tekstin kuten runon tai novellin kääntämiseksi, mutta myös muodon ja sisällön liitoksi, jossa korostuu sanomisen tapa (Oittinen 2007, 165). Siksi kääntäjän on oltava hyvin tietoinen kääntämistilanteen kontekstista, eli asiayhteydestä, ja minkälaisia toimia se vaatii, jotta hän voi tehdä oikean käännösratkaisun.

Tilanne voi kuitenkin mutkistua, kun ottaa kääntämisen kokonaisuuden huomioon: koska käännös sijoittuu aina tiettyyn aikaan ja paikkaan, se sitoutuu sen aikaisiin lukijoihin, mikä vaikuttaa käännöksen ratkaisuihin ja lopputulokseen. Kun teos siirtyy ajasta tai kulttuurista toiseen, niin sen funktio, eli tehtävä, voi muuttua. Se, mikä ennen meistä oli kaunista saattaa muuttua ajan myötä surulliseksi tai jopa koomiseksi. Määritelmät kun tehdään aina uusiksi uudelle ajalle. Joku voi nähdä esimerkiksi William Shakespearen *Hamletin* enemmän komediana kuin tragediana. Tämä on toisaalta yksilön omaa ajattelua, ja toisaalta kunkin ajan ja paikan normeja sekä konventioita, mutta se ei ole tragedian ehdoton objektiivinen määritelmä. Esimerkiksi ennen vanhaan teos, joka oli suunnattu aikuisille, voikin olla nykyään osa lastenkirjallisuutta. Täten tekstilajin huomioiminen, ja kääntäjän ratkaisut nousevat esille uuteen valoon (Oittinen 2007, 165;167).

Muodon ja sisällön, eli ”miten tehdä” ja ”mitä tehdä”, yhteensovittamista kääntäjän on pohdittava jatkuvasti. Sillä kokonaiskäsitys määrittää, miten hän kääntää osat. Esimerkkinä *Kalevalan* kääntäminen: teos sisältää haasteellisia muotoseikkoja, kuten runomittoja ja

kulttuuripiirteitä, muun muassa sanontoja tai ilmiöitä sekä suomen kielelle ominaisen alkusoinnun. Kääntäjä voi tehdä lähdetekokselle uskollisen ja sanatarkan proosakäännöksen tai valita aivan toisen reitin riippuen siitä, miten hän ymmärsi tekstin kokonaisuuden. Kääntäjän on kuitenkin tunnettava perusteellisesti suomen kieltä ja Suomen kulttuuria, muuten moni asia jää ymmärtämättä ja tämä tietämättömyys välittyy myös käännöksen lukijalle. (Oittinen 2007, 172–173.)

Oittinen (2007, 174) toteaa Bahtiin (1979)³ viitaten, että lisähaastetta kääntäjälle tuo lähdetekstin tehneen kirjailijan taustatekstit ja mahdollinen intertekstuaalisuus, eli tekstin suhde muihin teksteihin. Esimerkkinä Lewis Carrollin teos *Liisan seikkailut ihmemaassa* sisältää samanlaisia piirteitä kuin antiikin kreikan tarinat, kuten Odysseuksen harharetket ja Orfeuksen seikkailut manalassa. Tämän lisäksi Oittinen (2007, 175) toteaa muunlaiset tunnetut tarinat sekä kansansadut mahdollisiksi muuttujiksi, joita kirjailija on jo ennestään lukenut ja kokenut, sekä mitä asioita hän on tietoisesti tai tiedostamatta sisällyttänyt omiin teoksiinsa muista lähteistä. Jos itse kirjailija on altistunut näin monelle eri asialle kirjoittaessaan teostaan, niin miten tilanteen voi tulkita kääntäjä, johon tavalla tai toisella vaikuttaa mahdolliset aiemmat käännökset, ja kirjailijasta tehty taustatutkimus muuttujineen?

Tässä tapauksessa mielestäni vähemmän on enemmän. Kääntäjä voi perehtyä materiaaleihin ja kirjailijaan, mutta hän asettaa selvät rajat taustatutkimukselleen. Mikäli hän jatkaisi tutkimusta ja etsisi kaikkea kirjailijaan vaikuttanutta, niin hän olisi aina oppimassa lisää ja pohtimassa sekä kyseenalaistamassa päätöksiään, mikä tekisi käännöksestä vain täyden kaaoksen, jossa se kuuluisa punainen lanka katoaisi välittömästi.

Kaunokirjallisuuden kääntäminen on joka kerta erilainen kokonaistilanne, johon kääntäjä kuuluu ja johon hän voi vaikuttaa valitsemallaan strategialla. Hän joutuu miettimään kunkin osan ja kokonaisuuden yhdistelmää, milloin valtavaa romaania uskottavine hahmoineen ja milloin lyhyttä runoa riimeineen sekä hiomaan ilmaisunsa kohdekielelle sopivaksi. (Oittinen 2007, 179–180.)

³ Bahtin, Mihail 1979. *Kirjallisuuden ja estetiikan ongelmia*. Suom. Kerttu Kyhälä-Juntunen ja Veikko Airola. Neuvostoliitto, Kustannusliike Progress (Oittinen 2007, 174).

3.2 Fantasiakirjallisuuden kääntämisen haasteet

Vaikka fantasia siis on vapaampi temmellyskenttä verrattuna muihin fiktioihin, niin käännöshaasteilta kääntäjä ei voi välttyä. Fantasiakirjallisuudessa nämä haasteet ovat keksityt sanat. Miten kääntää sellainen asia, joka on tullut mahdollisesti kirjoittajan omasta päästä? Miten luoda sana, joka ulkopuoliselle kuulostaa hyvin oudolta, mutta kyseisen fantasian kontekstissa on ymmärrettävä ja peräti looginen?

Ensinnäkin on saatava selville, onko sana fiktiivinen vai todellinen. Jos kääntäjä ei löydä sanalle osuvia lukuisten kirjojen, sanakirjojen tai verkkohakujen avulla (muuta kuin itse teokseen, mistä hän sen alkujaan on ottanut), niin kääntäjä voi melko varmuudella päätellä sanan tulleen kirjailijan omasta päästä. Huomioitavaa on se, että kääntäjä tekee haut lähdeteoksen kielellä, sillä kielten maailmassa tarkasteltava sana voikin tarkoittaa jotain jossakin muussa kielessä, vaikka kirjailija itse sen kehittelikin vain lähdeteoksen kieleen. Eihän kirjailijakaan voi kaikkia maailman sanoja tietää. (Kapari-Jatta 2008, 74–75.)

Kun sana on todettu keksityksi, on luettava sana yhä uudelleen ja uudelleen, kunnes sanan merkitys on selvinnyt. Tämän jälkeen sana tutkitaan perusteellisesti. Mikä on sanan rakenne kielipillisesti? Minkälaisia mielikuvia sana herättää? Sana voi näennäisesti vaikuttaa aidosti keksityltä ja ainutlaatuiselta, mutta sanassa on aina viittauksia tekijään ja hetkeen, jolloin se on luotu. (Kapari-Jatta 2008, 79.)

Lopuksi Kapari-Jatta (2008, 80) korostaa, että vaikka kielet eroavat muun muassa sanojen pituuksien ja niiden tavutusten suhteen, niin kääntäjän on huomioitava sanan ympärille muodostuva kokonaisuus. Jos lähdekielessä sana on yksitavuinen, niin kohdekielessä sana voi toki olla samanlainen rakenteeltaan, mutta se ei ole edellytys. Kapari-Jatta (mts. 80) jatkaa, että tärkeintä on sanan luoma tunne tutusta ja vieraasta, ymmärryksestä ja mielikuvasta, mitkä on pystyttävä siirtämään kielestä toiseen. Sanaa on tutkittava ja pohdittava jokaisesta näkökulmasta irrallisena ja yhteydessään, kunnes sanan arvoitus ja merkitys on ratkennut.

Jotta lukija voisi samaistua tekstiin, kohdetekstissä pitää olla jotain tuttua, johon lukija voi tarttua. Kääntäjän on tunnettava sekä lähde-, että kohdekulttuuri riittävän hyvin, jotta hän voi löytää yhtenäisyyden niiden väliltä, ja siirtää lähdetekstin mystisyys onnistuneesti kohdetekstiin. Kääntäjän on silti huomioitava, että kohdetekstin lukijalla on edelleen tekstissä

riittävästi hänelle tuttuja viitteitä, joihin lukija voi tarvittaessa turvautua, ymmärtääkseen tekstin yksinään.

3.3 Käännösstrategiat ja -menetelmät

Kun kääntäjä saa itselleen käännettävän tekstin, hänen on ensimmäisenä mietittävä käännöksen funktiota. Kenelle teksti käännetään ja mihin tarkoitukseen? Miten tekstistä luodaan käännöksen funktioon nähden paras mahdollinen lopputulos lukijalle? Tämän pohdintaprosessin aikana kääntäjä todennäköisesti hyödyntää erilaisia käännösstrategioita ja -menetelmiä. Kääntäjän tulee huomioida sekä käännöksen kokonaiskuvaa makrotason käännösstrategioilla, että yksittäisten käännösratkaisujen toimivuutta mikrotason käännösmenetelmillä. Seuraavaksi avaan kumpaakin käsitettä.

3.3.1 Käännösstrategiat

Chesterman (1997, 87) kuvailee, että käsitteellä strategia on monia eri selityksiä muun muassa kielitieteessä ja käännöstieteessä, mikä on luonut terminologisen sekamelskan. Samaa sanoo Lörscher (1991, 68), joka toteaa, että strategia voi tarkoittaa hyvinkin erilaisia asioita, mutta silti se on harvoin tarkalleen määritelty.

Käännösstrategian käsitteellä viitataan koko tekstiin ja se on riippuvainen muun muassa tekstityypistä ja käännöksen tarkoituksesta, eli strategia vastaa kysymykseen, miten koko teksti kuuluisi kussakin tilanteessa kääntää. Siksi kaiken kattavaa strategiaa ei voida määrittää. Usein käännösstrategian valinta on sananmukaisen ja vapaan kääntämisen välillä, joissa suositus on kääntää niin sanotusti kuin vain mahdollista ja niin vapaasti kuin on tarpeen ”*so wörtlich wie möglich, so frei wie nötig*”. Samanlaisia piirteitä näkyy kotouttamisen ja vieraannuttamisen strategioissa, joissa kohdekielen normit tuodaan joko esille (kotouttaminen) tai ne häivytetään (vieraannuttaminen). (Schreiber 1999, 151.)

Jääskeläinen (1993, 116) kuvailee käännösstrategioita seuraavasti: ne ovat löyhästi laadittuja sääntöjä ja periaatteita, joita kääntäjä hyödyntää saavuttaakseen päämääränsä, jonka käännöstilanne on kääntäjälle luonut. Eli kääntäjä tiedostaa käännöksen lähtökohdan, sen tuomat haasteet, ja minkälaisen lopputuloksen hän haluaa saada. Tämän jälkeen hän käyttää niitä keinoja, jotka vievät hänet kohti parasta mahdollista ratkaisua.

Jääskeläinen (1993, 116) lisää, että on hyvä huomioida ero globaalien ja paikallisten käännösstrategioiden välillä. Siinä missä globaalit käännösstrategiat viittaavat kääntäjän yleisiin kääntämisperiaatteisiin ja suositeltuihin käytäntöihin eli kääntämistyyliin, ovat paikalliset käännösstrategiat taas tiettyjä toimintoja, jotka ovat yhteydessä kääntäjän ongelmanratkaisu- ja päätöksenteonkykyihin.

Nämä Jääskeläisen (1993) mainitsevat globaalit ja paikalliset käännösstrategiat ovat mielestäni hyvin samantapaisia piirteiltään kuin Schreiberin (1999) käännösstrategia ja -menetelmä, ja ne voidaan nähdä peräti samana. Globaali käännösstrategia kattaa nimensä mukaisesti laajan käännösnäkökulman, mikä tässä tapauksessa voidaan ymmärtää viitaten koko tekstiin, eli miten käännös halutaan tehdä. Paikallinen käännösstrategia on mittakaavaltaan taas huomattavasti pienempi globaaliin verrattuna, jolloin sen vaikutusvalta on myös pienempi ja siten yksilöllisempi. Mielestäni siis Jääskeläinen (1993) ja Schreiber (1999) keskustelevat pääpiirteittäin samasta asiasta, mutta vain eri keinoin ja nimityksin. Tämä taas tukee Chestermanin (1997, 87) mainintaa siitä, kuinka sirpaleinen käännösyhteisö on sen suhteen, onko strategia sittenkin enemmän taktiikka, suunnitelma, metodi, sääntö vai prosessi.

Chestermanin (1997, 87) mielestä käännösstrategiat ovat kääntäjien keskuudessa todistetusti käytettyjä ja standardisoituja ammattitaidon työkaluja, joita he itse käyttävät, ja joita tulevat ammattikäntäjät opettelevat käyttämään. Hän myös muistuttaa, että nämä työkalut eivät ole muuttumattomia, vaan avoimia ja aina valmiita uudelle adaptaatiolle.

Eli käännösstrategiat, jotka olivat suosittuja ja todettu toimiviksi esimerkiksi 1980-luvulla voivat olla hyvinkin erilaisia 2010-luvulla, kun uutta tutkimustietoa ja tilastoja on saatavilla. Tällöin strategia muutetaan sellaiseksi, joka reflektoi uusia tietoja. Työkaluilla kääntäjät siis tavoittelevat senhetkisiin normeihin sopeutumista. Tavoite ei ole saavuttaa käännöksessä ekvivalenssi, eli täydellinen vastaavuus, vaan päätyä parhaimpaan mahdolliseen, eli optimaaliseen, lopputulokseen (Chesterman 1997,88).

Chesterman (1997, 88–92) on laatinut listan viidestä edellytyksistä, joiden tulee täytyä, jotta voidaan puhua käännösstrategiasta:

- 1) Päämääräorientoituneisuus

Kaikenlaisilla toimenpiteillä on päämäärä, ja teoilla on taas alempia tavoitteita. Tässä tapauksessa tavoitteet ovat tunnetut käännösnormit, joihin on totuttu ja joita seurataan.

Tämä ei ole riittävä syy yksinään, koska voimme olettaa, että kaikilla toimenpiteillä on automaattisesti päämäärä, mutta tarpeellinen huomio siitä huolimatta.

2) Ongelmakeskeisyys

Kun päämäärä on strategian loppu, niin loogisesti ongelma on sen alku. Strategia tarjoaa ratkaisun ongelmaan, jolloin se on ongelmakeskainen. Chesterman (1997, 89–90) toteaa Lörscheriin (1991)⁴ viitaten, että kääntäjillä on strategisia ja ei-strategisia vaiheita ongelmanratkaisuun liittyen. Kääntäjät kääntävät niin sanotusti automaattisesti, kunnes heidät keskeyttää ongelma, joka vaatii pohtimista rutiinin sijaan. Tällöin kääntäjän on hyödynnettävä kohdassa sopivaa strategiaa, jotta hän pystyy ratkaisemaan ongelman ja jatkamaan käännettään. On myös huomioitava, että nämä keskeytykset eivät tapahdu lineaarisesti, vaan automaation ja pohtimisen välillä on jatkuvasti liikuttava edestakaisin. Tähän tilanteeseen mielestäni jokainen, joka on joskus jotakin kääntänyt voi samaistua hyvin, kun käänös ei toteudu niin suoraviivaisesti kuin olisi toivonut.

3) Intersubjektiivisuus

Strategiat pysyvät kääntäjien tietoisuudessa, koska strategiat siirtyvät kääntäjien yhteisössä henkilöltä toiselle kiitos muun muassa kääntäjien jatkuvan koulutuksen vuoksi. Strategiat ovat usein epämuodollisia nyrkkisääntöjä, mikä tekee niistä helposti opittavia ja ovat siksi aina saatavilla, kun niille on tarve. Lörscherin (1991, 68) sanoine ovat kääntäjien keskuudessa ”testattu ja todettu toimiviksi käytänteiksi”.

4) Mahdollinen tietoinen tekeminen

Käänösstrategiat ovat tietoista tai ainakin mahdollisesti tietoista. Sen päättäminen, mikä on ja mikä ei ole tietoista tekemistä ja kuinka tietoista tekeminen ylipäänsä on, voi olla haastavaa. Voidaan olettaa, että nimenomaan globaalit käänösstrategiat, eli yleiset kääntämisperiaatteet, ovat tavallisesti vähemmän tietoisia yksittäiselle kääntäjälle kuin paikalliset. Toisaalta monet asiat voivat muuttaa tiedostamattomat strategiat tietoisiksi,

⁴ Lörscher, Wolfgang 1991. *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies: A Psycholinguistic Investigation*. Tübingen, Gunter Narr (Chestermann 1997, 89–90).

kuten kääntäjän tarve vastata esimerkiksi kysymykseen liittyen hahmon puhetapaan. Kääntäjä pysähtyy ja jää pohtimaan tarkkoja sanavalintoja, eli kääntäjä siirtää alitajuiset pohdinnat aktiiviseksi, ja tekee siten tietoisesti käännöstä.

5) Liittyminen tekstimanipulaatioon

Strategia on eräänlainen prosessi, joka kuvailee kielellistä käyttäytymistä. Se on nimenomaan tekstuaalista, eli tekstimuotoista manipulaatiota, jota kääntäjä tekee, kun hän luo kohdetekstiä. Tähän ei siis liity muunlaiset kääntäjän tekemät käännöstoimenpiteet, kuten sanan määritelmän etsiminen tietokannasta tai lähdeviitteen tarkistaminen. Tekstimanipulaatio on suoraan nähtävissä käännöksen lopputuotoksesta, kun sitä vertaa lähdetekstiin. (Chesterman 1997, 88–92).

Erilaiset käännösstrategiat ja -menetelmät voivat olla hyvinkin poikkeavia toisistaan, lähtökohdista ja tavoitteista alkaen. Monella tunnetulla tutkijalla onkin omat näkemyksensä mikä on ”paras” vaihtoehto, mutta useimmat ovat samaa mieltä siitä, että on olemassa kaksi prototyypikäännösstrategiaa: kirjaimellinen kääntäminen ja vapaa kääntäminen. Kirjaimellinen keskittyy nimensä mukaisesti sanoihin ja niiden merkityksiin, kun taas vapaa kääntäminen korostaa sellaisen kohdetekstin luomista, joka kuulostaa luonnolliselta kohdekielessä. (Sun 2012.)

Näiden prototyypikäännösten avulla on kehitelty monia kääntäjille tunnettuja käännösstrategioita, kuten Eugene Nidan (1964) dynaaminen ja muodollinen ekvivalenssi, Lawrence Venutin (1995) kotouttaminen ja vieraannuttaminen sekä Christiane Nordin dokumentaarinen ja instrumentaalinen kääntäminen.

Vaikka edellä mainitut käännösstrategiat omaavat paljon samaa kahden ääripään välillä, poikkeaa niiden sisältö kuitenkin toisistaan. Siinä missä esimerkiksi Nidan strategiat tavoittelevat lukijalta vastakaikua, Venutin kotouttaminen ja vieraannuttaminen korostavat kulttuurista väliintuloa. (Sun 2012.)

3.3.2 Käännösmenetelmät

Käännösmenetelmä eroaa käännösstrategiasta sillä, että se keskittyy tekstissä pienempiin kokonaisuuksiin ja on riippuvainen sekä valitusta käännösstrategiasta, että myös kieli- ja kulttuuripareista (Schreiber 1999, 151). Siinä missä käännösstrategia määrää käännöksen

kokonaiskuvan, käännösmenetelmä voidaan määritellä keinoksi, joilla kääntäjä pääsee kyseiseen toivottuun lopputulokseen.

Nyt kun käännösstrategiaa ja -menetelmää on avattu käsitteenä, niin seuraavaksi perehdyn tarkemmin Christiane Nordin (2003), Theo Hermansin (1998) ja Lincoln Fernandesin (2006) käännösmenetelmiin nimien kääntämisessä. Christiane Nordin (2003) esittämiä käännösmenetelmät ovat: kääntämättä jättäminen eli kopiointi, transkriptio tai translitterointi, morfologiset muutokset kohdekielessä, kulttuuriset muutokset sekä korvaaminen.

- 1) *Kääntämättä jättäminen* eli *kopiointi*: Nimen kirjoitusasu ei muutu mitenkään. Esimerkiksi *Ada* on *Ada* kummassakin kielessä säilyttäen alkuperäisen kirjoitustyylin.
- 2) *Transkriptio tai translitterointi*: Nimi, joka sisältää esimerkiksi kyrillisiä aakkosia muunnetaan latinalaiseen aakkostoon sopivaksi.
- 3) *Morfologinen muutos*: Lähdekielen nimi kotoutetaan kohdekieleen sopivaksi. Esimerkiksi englanninkielinen *Alice* on käännetty espanjalaisille tutumpaan kirjoitusmuotoon *Alicia*.
- 4) *Kulttuurinen muutos*: Enemmän kotoutusta, jossa korostuu kohdekulttuurin kieli. Esimerkiksi *Alice* on käännetty suomeksi muotoon *Liisa*.
- 5) *Korvaaminen*: Yksinkertaistaen alkuperäisen nimen muuttamista kokonaan toiseksi nimeksi, jolloin alkuperäistä nimeä ei tarvitse mukailla (Nord 2003, 182–183.)

Bertills (2003, 206–207) taas toteaa Hermansiin (1998)⁵ viitaten, että on olemassa vähintään neljä konkreettista tapaa, jolla kääntää erisnimiä: kopiointi, litterointi, korvaaminen, kääntäminen.

- 1) *Kopiointi*: Nimi siirretään tarkalleen samanlaisena kohdetekstiin niin kuin se on lähdetekstissä, eli nimen muoto siirretään sellaisenaan tekstistä toiseen.
- 2) *Litterointi*: Nimi translitteroidaan tai adaptoidaan eri tasoille, esimerkiksi oikeinkirjoituksen tai fonologian, eli äänneopin perusteella.

⁵ Hermans, Theo 1985. *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation*. Iso-Britannia, Croom Helm (Bertills 2003, 206–207).

- 3) *Korvaaminen*: Nimi korvataan uudella nimellä, mikäli lähdetekstin nimen muoto ei liity erityisesti mihinkään.
- 4) *Kääntäminen*: Jos nimellä onkin merkitys, eli nimen sisältö liittyy sanastoon, niin nimi voidaan kääntää.

Näiden konkreettisten menetelmien lisäksi on myös kääntämättä jättäminen ja korvaaminen yleisnimellä. *Kääntämättä jättäminen* tarkoittaa, että nimi poistetaan kohdetekstistä täysin, ja *korvaaminen yleisnimellä* on itsestään selvä: erisnimi korvataan yleisnimellä. Hermansin mielestä näistä edellä mainituista menetelmistä tehtävät yhdistelmät ovat mahdollisia, kun taas Bertills toteaa näiden yhdistelmien olevan peräti tarpeellisia, kun käännetään ”semanttisesti latautuneita” eli hyvin merkityksellisiä nimiä. (Bertills 2003, 206–207.)

Ilmiselvien ja haastavien merkitysten soveltuvuus ei ole yhtä selvää jokaiselle lukijalle, mikä tekee siitä entistä suuremman haasteen kääntäjälle. Semanttinen sisältö voi olla hyvin ilmeinen ja selvä, mutta se voi myös sisältää monenlaisia kaksoismerkityksiä tai eritasoisia merkityksiä. (Bertills 2003, 207.)

Nordin (2003) ja Hermansin (1998) luettelemat käännösmenetelmät sisältävät siis paljon samankaltaisuuksia, mutta poikkeavuuksia löytyy myös. Suurin ero on, että Nord näkee kääntämättä jättämisen suorana kopiaointina, siinä missä Hermans käsittää sen nimen täydellisenä poiston kohdetekstistä. Hermans lokeroi laajemmin eri menetelmiä yhdeksi kokonaisuudeksi, kun Nord jakaa ne tarkemmin omiin kategorioihin, joilla kullakin on oma funktionsa.

Näiden kahden henkilön menetelmien lisäksi huomioin vielä Lincoln Fernandesin (2006) käännösmenetelmät, jotka rakentuvat Hermansin (1998) vastaaviin. Fernandes hyödyntää osittain Hermansin menetelmiä, mutta lisää siihen omat kuusi menetelmäänsä: tulkinta uudelleenluonti, lisäys, transpositio eli sanaluokan vaihdos, fonologinen korvaaminen ja tavanomaisuus.

- 1) *Tulkinta*: kun nimi on semanttisesti latautunut eli selvästi kääntämistä vaativa ja kyseinen nimi löytyy lähdekielen sanastosta, sanan ”merkitys” vaatii kääntämistä kohdekieleen.
- 2) *Uudelleenluonti*: keksitty lähdekielen nimi siirretään kohdekieleen.
- 3) *Lisäys*: alkuperäiseen nimeen lisätään tietoa, mikä tekee nimestä helpommin ymmärrettävän tai omaksuttavamman kohdeyleisölle silloin, kun käännöksessä tietyssä nimessä on epäselvyyksiä. Esimerkkinä Fernandes antaa *Narnian tarinat* -käännökset, joihin on lisätty sukupuolta osoittava etuliite ks. He-Beaver.
- 4) *Transpositio*: sanaluokan vaihdos, eli substantiivien vaihto adjektiiveihin. Fernandes antaa esimerkkinä *Harry Potter* -kirjasarjan ensimmäisen osan. Englanniksi ’*Philosopher’s Stone*’ on substantiivi, mutta portugalilaisessa käännöksessä se on korvattu adjektiivilla ’*Pedra Filosofal*’. Fernandes toteaa myös, että tämä hyvin spesifi menetelmä voidaan korvata enemmän käytetyllä ja yhdenvertaisella *tulkinta*-menetelmällä.
- 5) *Fonologinen korvaaminen*: kohdekielen nimi yrittää imitoida lähdekielen fonologisia piirteitä korvaamalla sen kohdekieleessä olevalla nimellä, joka herättää samanlaisia kuvitelmia kuin lähdekielen sana. Fonologinen korvaaminen eroaa kuitenkin transkriptiosta sillä, että jälkimmäinen adaptoi lähdekielen nimen fonologian ja morfologian avulla, kun taas edellinen adaptoi lähdekielen nimen foneemien ja grafologian, eli käsialatutkimuksen, avulla.
- 6) *Tavanomaisuus*: lähdetekstin nimi on jo vakiintunut kohdetekstin kielessä, jolloin lähdetekstin nimi hyväksytään sellaisenaan. Tämä esiintyy usein historiallisten henkilöiden ja maantieteellisten nimien keskuudessa. (Fernandes 2006, 50–55.)

Fernandesin käännösmenetelmät antavat kääntäjälle huomattavasti enemmän vapauksia ja siten vastuuta nimien kääntämisessä. Nordin ja Hermansin menetelmät keskittyvät pitkälti nimien ytimeen ja siihen, miten kyseistä, jo annettua nimeä muokkaamalla saataisiin eri lopputuloksia aikaan. Fernandes taas huomioi nimen vain yhtenä osana kokonaisuutta, ja antaa vapauksia muokata nimen lähiympäristöä lisäyksillä tai aivan uusilla uudelleenluonneilla.

Ennen kuin siirryn seuraavaan osaan, tarkennan tutkielmani tarkastelua nimien suhteen. Nimet jaetaan kahteen luokkaan: erisnimiin ja yleisnimiin. Erisnimi on ”substantiivi, jolla on identifioiva tehtävä: se nimeää yksilön erotukseksi muista vastaavaan luokkaan tai lajiin

kuuluvista jäsenistä. Erisnimi kirjoitetaan yleensä isolla alkukirjaimella” (ISO suomen kielioppi, s.v. erisnimi). Esimerkiksi nimeni on *Kari*, koirani nimi on *Nelli*, ja naapurini lehmän nimi on *Mansikki*. Erisnimen vastakohta yleisnimi eli ”lajinimi (appellatiivi) on [...] substantiivi, joka ilmaisee esineen, olion tms. lajin tai luokan” (ISO suomen kielioppi, s.v. yleisnimi). Esimerkiksi *ihminen*, *koira* ja *lehmä*. Jaottelu on hyvin selkeä ja ymmärrettävä, mutta näiden määrittelyt hankaloituvat, kun näistä jaoista erotaan.

Fernandes (2006, 45) antaa esimerkkinä *Narnian tarinat*, jossa kirjan eläinpäähahmot on nimetty niiden eläinkuntiansa mukaan, esimerkiksi Majava ja Bulldog. Samoihin ongelmakohtiin törmään itsekkin, koska *Noiturin* maailmassa hirviöt ovat yhdistelmä meille tuttuja hirviöitä, jotka voidaan nähdä eräänlaisina rotuina, kuten ihmissudet ja vampyyrit, mutta myös yksilöllisiä hirviöinä, kuten metsässä asuva luonnonvartija Leszy, josta tulee niin ikään oma rotunsa. Eli erisnimet muuntautuvat yleisnimiksi. Täten päätin noudattaa Fernandesin (2006, 45) mallia, kun hän toteaa, että eris- ja yleisnimien välinen raja voi aika ajoin sumentua, jolloin niiden erottaminen ei ole hyödyksi kokonaiskuvan ymmärtämiseksi. Tässä tutkielmassa nimet on määriteltä sanoiksi, jotka määrittelevät yksilön ja sen funktion.

3.4 Kotouttaminen ja vieraannuttaminen

Kotouttaminen ja vieraannuttaminen määritelmänä kuvaavat selvästi niiden toimintaa jo pelkällä nimellään olemalla samalla toistensa vastakohtia. Yksinkertaistettuna kotouttaminen on enemmän orientoitunut lukijoihin, kun taas vieraannuttaminen keskittyy pysymään uskollisena lähdetekstille (Koskinen 2012, 14).

Kotouttaminen ja vieraannuttaminen on omaksuttu laajasti käännöstieteen keskusteluihin, sillä ne voidaan soveltaa moniin käännösten perinteisiin ja olennaisiin näkökulmiin: lähde- ja kohdetekstin suhde, kääntäjän päätökset, lukijan vastakaiku ja vastakkaiset kulttuurit. Tämän lisäksi kotouttaminen ja vieraannuttaminen konsepteina ovat helposti ymmärretty (mutta myös helposti väärin ymmärretty), ja koska ne herättävät meissä positiivisia tuntemuksia ja auttavat ymmärtämään meidän kulttuuria ulkopuolisten ympäristöjen kautta. Lawrence Venuti esitteli nämä konseptit teksteissään 1990-luvun loppupuolella, mutta niiden alkuperä on jo Saksan romantiikan aikakauden tutkijoilta. Venuti suosi edeltäjiensä tavoin käännösstrategioita, jotka siirsivät lukijoita lähemmäksi kirjoittajia, toisin kuin siirtämällä kirjoittajia lukijoita kohti. (Kempunanen 2012, 7.)

Venuti (1995) siis kannustaa vieraannuttamiseen, mikä käy ilmi hänen rajuista mielipiteistään, joissa hän sanoo vieraannuttamisen olevan eräänlainen ”vastarinta” kukistaa etnosentrinen väkivalta ja rasismi. Vieraannuttava käänös korostaa lähdetekstin erilaisuutta, mutta vain häiritsemällä kohdetekstin kulttuurisia normeja. Mikäli kääntäjä siis haluaa suosia ”ulkomaalaista”, hänen on vääristettävä kohdekieltä rikkomalla sen normeja ja luomalla eräänlainen muukalaismainen lukukokemus. (Venuti 1995, 20.)

Lähdekielen ja -kulttuurin asema verrattuna kohdekieleen ja -kulttuuriin taas määrittää sen käyttäkö kääntäjä enemmän kotouttavaa vai vieraannuttavaa käänösstrategiaa. Jos kohdekulttuuri on valta-asemassa, kuten esimerkiksi angloamerikkalainen kulttuuri, niin käänös suosii kotouttavia ratkaisuja. Mikäli kohdekulttuuri on pienempi, kuten suomi, niin käänökset noudattavat enemmän vieraannuttavia menetelmiä, jolloin lähdekulttuurin vaikutus säilyy ja niiden vieraat merkitykset käsitteineen ja ilmauksineen siirtyvät kohdekulttuuriin. Esimerkiksi anglismit ovat päätyneet tällä tavoin suomen kieleen. (Puurtinen 2007, 90.)

Eli Venutin uhkakuvat ”vastarinnasta” käyvät siinä mielessä toteen, koska esimerkiksi englantia suosii valtakielenä kotouttamista, jolloin vähemmän puhuttujen kielten edustajat ja kulttuurit menevät käänöksissä suodattimien läpi, jolloin lopputulos on lähempänä kohdekieltä (englantia) kuin lähdekieltä. Radikaalinen havainnointi tässä on pienemmän, vieraan kulttuurin ja sen tapojen ”tuhoaminen” isomman, tutun, tieltä.

Koskinen (2012, 14–15) antaa syvemmän katsauksen Venutin konsepteihin pohtimalla, että kotouttamisen mielikuva on vähemmän maahanmuuton tapaista asian adaptointia ja integrointia, vaan ennemmin kotieläimen tapaista ’kesyttämistä’. Koskinen pohjaa tämän Venutin tapaan korostaa toistuvasti ennen kaikkea ”tekstin sujuvuutta”. Jos teksti on ’kesy’ kotieläimen lailla, se ei huolestuta eikä haasta lukijaa, eli se on orientoitunut lukijaa kohden tehden hänen urakastaan helpomman. Toisaalta sujuvuus on enemmän kuin vain tuttujen asioiden hyödyntämistä tai vieraiden viitteiden poistoa. Sujuvuus on myös sitä, että teksti ei haasta lukijaa tai pistä häntä miettimään, eli tässä tapauksessa kotouttaminen ei ota riskejä ja menee siitä läpi missä aita on matalin. (Koskinen 2012, 14–15.)

Koskinen (2012, 15) jatkaa toteamalla, että vieraannuttaminen on jopa monimutkaisemmin ymmärrettävissä, koska se on periaatteessa itsessään kotouttamisstrategia: kohdekulttuuri ja -kieli ovat vain eräänlaisia säiliöitä, joiden kautta vieraannuttaminen voidaan tehdä. Koskinen

(2012, 15) jatkaa viitaten Laaksoseen (2010)⁷, että vieraannuttaminen on vain silloin edes mahdollista, kun tekstin elementit nähdään vieraina kohdekulttuurissa, ja lisäksi sama strategia voidaan nähdä joko kotouttavana tai vieraannuttavana riippuen kontekstista.

Otetaan esimerkiksi englanniksi kirjoitettu kirja, joka halutaan kääntää suomeksi. Teoksessa esiintyy monta englannin kielen sanaa, jotka eivät avautuisi suomalaisille lukijoille, jolloin niiden jättäminen sellaisekseen olisi vieraannuttamista. Toisaalta, kuten Puurtinen (2007, 90) mainitsee, niin viime vuosikymmenten aikana globalisaatio on tuonut mukanaan paljon uusia sanoja, ja mm. anglismeja suomen kieleen, jolloin sanojen vieraus on jossain määrin mahdollisesti vähentynyt, ja nykyisin sanat voivatkin olla ymmärrettäviä. Pitkällä aikavälillä vieraat sanat voivatkin muuttua tutuksi ja myös toisinpäin.

Kotouttamisella ja vieraannuttamisella ei niinkään ole ”fyysinen” matka, joka on kurottava kirjoittajan ja lukijan välillä, missä toisen osapuolen on kuljettava matka toisen luo, vaan se on enemmän *emotionaalista* mieltymystä kulttuurisen sijaan. Edellä mainittujen konseptien sijaan voitaisiin mieluummin puhua asettelusta, jossa vastakkain ovat mieltymys vastaan vieraantuneisuus, tuttuus vastaan vieraus tai luonnollisuus vastaan epäluonnollisuus. Yksinkertaistettuna mistä me tykkäämme ja mistä emme tykkää, eli mieltymys vastaan vastenmielisyys. (Koskinen 2012, 17.)

Emotionaalinen mieltymys yhdistetään monesti mututuntumaan. Kun me tiedostamme tämän mututuntuman, niin siitä tulee tunne, kuten pelko, halu, ilo, suru, toivo jne. Ja tämä tunne herättää huomiomme ja motivoi meitä. Outo asia *tuntuu* oudolta ja kiva asia *tuntuu* kivalta, koska tunteet ovat vahvistaneet niitä. Käännöstieteessä näillä tunteilla voidaan nostattaa mielenkiintoa tai nautintoa. Esimerkiksi hyvä käännös voi aiheuttaa mielihyvää siinä missä liian haastava teksti voi aiheuttaa mielipahaa ja häpeää. Yllätys taas hälyttäisi meidät hereille huomioimaan asia ilman, että tietäisimme pitäisikö meidän reagoida positiivisesti vai negatiivisesti. (Koskinen 2012, 18–21.)

⁷ Laaksonen, Jenni 2010. *Venutilaisten strategioiden toimeenpano. Reaalioiden kotouttaminen ja vieraannuttaminen*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma (Koskinen 2012, 15).

Tunne on eräänlainen lukukokemuksen vahvistaja, joten silloin kun lukija ei saa minkäänlaisia tunne-elämyksiä lukemisesta, hän voi nähdä tekstin tylsänä ja lopettaa lukemisen kokonaan. Voitaisiin todeta, että kääntäjien tavoite on herättää tunteita lukijoissa. Kotouttavat strategiat voivat esimerkiksi yhdistää uuden tiedon jo tunnettuun esteettisin keinoin, siinä missä vieraannuttavat strategiat voivat todennäköisemmin herättää ainakin jonkinlaisia tunteita, olkoot positiivisia tai negatiivisia. Vieraannuttamisen suurin tunne on kuitenkin kiistatta yllätysmomentti, jolla yritetään luoda hetkittäisiä odottamattomia kokemuksia. (Koskinen 2012, 19–21.)

3.5 Luova kääntäminen

Luova kääntäminen vaatii luovaa suoritusta. Luova suoritus taas syntyy tyytymättömyydestä johonkin tilanteeseen. Vanha ei ole enää riittävän hyvä, ja uusi nähdään välttämättömyytenä, joka tiettyyn aikaan tietyssä kulttuurissa nähdään hyväksyttävänä asiantuntijoiden toimesta. (Kußmaul 2000, 20.)

Mutta voiko kääntäjä ja kääntäminen olla todellakin luovaa, niin kuin taitelijoiden ja kirjailijoiden tekemä työ? Jälkimmäiset ovat kiistatta luovia. He luovat jotakin uutta. Kääntäjät taas joutuvat turvautumaan alkuperäiseen teokseen ja ottamaan mallia siitä. Mitä enemmän käänös mukailee alkuperäistä teosta, eli mitä vähemmän siinä on uutta, niin sitä parempi se lopulta on. Monille uskollinen kopio on paras käänös. (Kußmaul 2000, 20.)

Kääntäjillä on selkeästi vähemmän vapauksia verrattuna kirjailijoihin ja taitelijoihin, koska he joutuvat kiistatta turvautumaan lähdetekstiin, mutta tämän asian painotus estää kääntäjiä saamasta heidän ansaitsemansa arvostus työstään. Kääntäminen ei ole vain lähdeteoksen osien suoraa siirtämistä kohdetekstin vastaaviin osiin. Tämä ei tarkoita, etteikö sellaisia tilanteita olisi olemassa, mikäli kielten systeemit ja normit tämän sallivat. Sellaiset tilanteet eivät tarvitse luovuutta. Kääntäjät huomaavat kuitenkin usein normaalitilanteissa, että he joutuvat muuttamaan jotakin, kuten sanaluokkia, esimerkiksi verbejä adjektiiveiksi, lisätä ylimääräistä tietoa sanoihin, kokonaan poistaa tietoa tai muokata sanojen merkityksiä. Heidän täytyy siis lähes aina luoda lähdetekstistä jotakin uutta. (mts. 20–21.) Voitaisiko siis väittää, että kääntäjät tosiaankin ovat luovia, kun he kerran tekevät paljon muutoksia ja muokkaavat jo tunnetusta asiasta uutta, verrattuna taitelijoihin, jotka luovat uutta tyhjästä?

Erilaiset käännösteoriat antavat kääntäjälle mahdollisuuden osoittaa asiantuntijuuttaan kulttuurien välisellä kommunikaatiolla ja saada siitä ansaittava arvostus. Lähdeteksti on lopulta vain ”informaation tarjonta”, josta kääntäjä etsii itselleen skopoksen, eli käännöksen käyttötarkoituksen, jonka mukaan kääntäjä lopulta tekee käännöksen kohdekieleen. Tässä tapauksessa kääntäjälle suodaan siis vapaus olla luova, eli kääntäjä ei vain luo uudelleen jo tunnettua, vaan luo aivan jotain uutta. (Kußmaul 2000, 32.)

4 Andrzej Sapkowski, Noituri ja sen kääntäjät

Seuraavaksi käyn läpi pikaisesti kirjailija Andrzej Sapkowskiin elämää, *Noituri*-saagan tarinaa ja tunnettavuutta eri medioissa, sekä suomennoksen Tapani Kärkkäisen ja saksannoksen Erik Simonin lähtökohtia ja ansioita teoksen kääntämiseen.

4.1 Andrzej Sapkowski

Andrzej Sapkowski (s. 1948) on puolalainen fantasiakirjailija. Hän on parhaiten tunnettu synkästä *Noituri*-fantasiasaagastaan, joka on käännetty lähes 20 kielelle. Ennen kirjailijauraansa Sapkowski opiskeli taloustiedettä Łódźin yliopistossa ja työskenteli myyntitiedustajana ulkomaalaiselle kauppahuoneelle. Hän aloitti kirjailijauransa sci-fin kääntäjänä, kunnes hän osallistui puolalaisen scifi- ja fantasialehden *Fantasyka* kirjoituskilpailuun ensimmäisellä *Noituri*-novellillaan. Teksti julkaistiin *Fantasyka*-lehdessä vuonna 1986 ja teos oli välitön menestys, minkä johdosta Sapkowski jatkoi tarinoiden kirjoittamista. *Noiturin* novellikokoelmien ja muiden teostensa, kuten *Hussite Trilogian* myötä, hänestä tuli yksi Puolan tunnetuimmista kirjailijoista 1990-luvulla.

Sapkowski on voittanut lukuisia kirjallisuuspalkintoja teoksistaan, kuten viidesti saadun puolalan Zajdel-palkinnon parhaasta sci-fi- ja fantasiateoksesta sekä espanjan Ignotus-palkinnon parhaasta antologiasta *Viimeinen Toivomus* -teoksellaan vuonna 2003. Vuonna 2016 hän sai arvostetun World Fantasy -palkinnon koko fantasiakirjallisuusurastaan. (Wikipedia 2018, s.v. Andrzej Sapkowski.)

4.2 Noituri

Aineistonani toimii Andrzej Sapkowskiin vuonna 1993 kirjoittaman *Ostatnie zyczenie*-teoksen suomenkielinen käännös *Viimeinen toivomus* sekä saksankielinen käännös *Der letzte Wunsch*. Teos on ensimmäinen osa Sapkowskiin kirjoittamasta *Wiedźmin* (suom. *Noituri*) -saagasta. Suomenkielisen teoksen on kääntänyt Tapani Kärkkäinen vuonna 2010 ja saksannoksen vastaavasti Erik Simon vuonna 2006.

Teos kertoo noiturista nimeltä Geralt, joka on eräänlainen oman aikansa palkkasoturi ja luonteeltaan omistaa antisankarin piirteitä löysällä ja omalaatuisella moraalillaan. Perinteisten rikollisten sijaan hän jahtaa kuitenkin epäinhimillisiä hirviöitä. Toisin kuin todellisuutemme,

Geraltin maailmassa kaikenlaiset hirviöt sekä yliluonnolliset olennot hallitsevat maata ja kylvävät tuhoa taukoamatta. Geralt on jatkuvasti tien päällä reissaten kylästä tai kaupungista seuraavaan etsien avun tarpeessa olevia kansalaisia, joita hän voi auttaa pääsemään hirviöongelmistaan eroon, mikäli hinnasta sovitaan.

Noiturin hirviövalikoima ottaa paljon vaikutteita eri kansantaruuista kuten slaavilaisesta ja skandinaavisesta mytologiasta ja muokkaa niiden tarumaiset hirviöt tunnetuista yksilöistä erilaisiksi roduiksi omine ravintoketjuineen. Hirviökaartiin kuuluu meille tuttuja vampyyreja ja ihmissusia, mutta myös mystisempiä olentoja, kuten jättimäisiä vedessä lymyviä petoja sekä metsässä asuvia ja lapsia syöviä *syöjättäriä*. Edellä mainittu hirviö olisi meidän maailmassamme slaavilaisesta mytologiasta tunnettu, hirsimökissä asuva metsän kauhu, *Baba Jaga*, mutta Geraltille hän on vain perinteinen syöjätär, joka on eräänlainen noitalaji.

Noituri-kirjasarja on ollut suomalaisten mieleen, sillä kaikki seitsemän alkuperäistä osaa, joihin kuuluu kaksi novellikokoelmaa ja viisi romaania, on suomennettu ja muun muassa sarjan ensimmäinen osa *Viimeinen toivomus*, jota tutkin tässä tutkielmassa, on voittanut tähtifantasia-palkinnon parhaasta suomennetusta fantasiakirjasta vuonna 2011 (Wikipedia 2018, s.v. Noituri).

Noituri-saaga on laajentunut myös eri medioihin. Kirjojen lisäksi *Noituri*-videopelisarja on ollut valtava maailmanlaajuinen arvostelu- sekä myyntimenestys, ja uusi Geraltin seikkailuihin keskittyvä tv-sarja on suunnitteilla vuodelle 2019. Samaa ei kuitenkaan voi sanoa vuonna 2001 tehdystä *Noituri*-elokuvasta, ja jo vuonna 2002 tehdystä televisiosarjasta, joka oli menetykseltään ja arvioiltaan luokaton, ja jota Sapkowski itse on toistuvasti kritisoinut merkittävästi. (mp.)

4.3 Kääntäjät Tapani Kärkkäinen ja Erik Simon

Tapani Kärkkäinen on suomalainen puolan ja englannin kääntäjä, joka on erikoistunut Puolan kulttuuriin ja kirjallisuuteen. Hän on Andrzej Sapkowskiin lisäksi suomentanut muuan muassa Ryszard Kapuścińskiin ja Olga Tokarczukin teoksia. Vuonna 2008 hänet palkittiin ”taitavasta puolalaisen kirjallisuuden kääntämisestä” Erkki Reenpää -palkinnolla sekä ansiomerkillä Puolan kulttuurin edistämisestä. Lisäksi vuonna 2011 hän sai Puolan tasavallan ansiomerkkiritarikunnan ritarimerkin. (Kärkkäinen 2019b.) Hänen vuonna 2010 tekemä käännös *Viimeinen toivomus* saikin vuonna 2011 arvostetun Tähtifantasia-palkinnon, joka

annetaan vuoden parhaalle käännetylle fantasiakirjalle (Wikipedia 2018, s.v. Tapani Kärkkäinen).

Kärkkäinen itse on todennut *Noiturin* käännöksen olleen haastava monien eri virkamiehien ja ammattinimikkeiden vuoksi. Suurin haaste oli eri hahmojen persoonalliset murteet ja puhetavat, joissa oli jäänteitä puolan kielen vanhoista sanoista ja lauserakenteista. Hän toteaa, että Sapkowski ei myöskään epäröinyt käyttää haastavampaakin sanastoa, mikäli se toi tarinaan lisää väriä ja tunnelmaa. Hirviönimien selvittäminen ja niiden ideointi sopiviksi käännöksiksi toi hauskuutta ja leikkiä käännöstyöhön. (Kärkkäinen 2019a.)

Saksannoksen kääntäjä Erik Simon taas toimii itse pääsääntöisesti sci-fi -kirjailijana sekä kustantajana, mutta tekee myös kääntäjän töitä. Hänen intohimonsa sci-fiin ja kieliin johdatti hänet kääntämään monia teoksia englannista, slaavilaisista kielistä ja hollannin kielestä. Työnkuvansa ja kielitaitonsa ansiosta hän oli suuri vaikuttaja DDR:n sci-fi kehityksessä. Simonilla oli myös vakuuttava lista tunnettuja kirjailijoita, kuten Vernor Vinge ja *Kiekkomaailma*-sarjan luonut Terry Pratchett. Simon on myös palkittu toistuvasti Saksassa Kurd-Laßwitz -palkinnolla parhaasta sci-fi -teoksesta. (Wikipedia 2018, s.v. Erik Simon.)

Kummatkin kääntäjät olivat tehneet pitkän uran, ennen kuin olivat tarttuneet Sapkowskiin luomaan saagaan. Kärkkäisellä oli mielestäni enemmän kiitettävät lähtökohdat *Noituri*-saagan suomentamiseen, sillä hän oli keskittynyt laajemmin nimenomaan vain puolan kieleen ja sen ympärillä olevaan kulttuuriin, ja oli täten enemmän altis kielen pienille yksityiskohdille, mitä monikielinen kääntäjä Simon ei mahdollisesti aina ollut.

Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että saksantaja Erik Simon olisi lainkaan suomalaista kollegaansa huonompi. Vaikka Simonin käännöstyöt keskittyvät monipuolisempaan kielivalikoimaan kuin Kärkkäisen, ja hänen lähdeteokset kohdistuvat enemmän sci-fi-genreen, niin hänen käännöskokemuksensa suositusta *Kiekkomaailma*-sarjasta osoittaa, että fantasian kääntäminen, ja erityisesti luovan kääntämisen hyödyntäminen sarjan värikkäissä sanonnoissa ja sanaleikeissä, onnistuu häneltä myös. Kummallakin oli siis mielestäni oivat, mutta erilaiset, lähtökohdat *Noiturin* kääntämiseen. Kärkkäisellä oli keskittyneempi puolan kielen ja kulttuurin osaaminen, kun taas Simonilla oli laajempi ja luovempi käännöskokemus erinäisistä spekulatiivisista fiktioista.

5 Tutkimusmenetelmän esittely

Tässä tutkielmassa vertaan saksankielisessä ja suomenkielisessä käännöksessä olevien hirviönimien käännöksiä alkuperäisiin puolankielisiin nimiin, ja tutkin niissä käytettyjä käännösmenetelmiä. Laaja ja kirjava hirviövalikoima nojaa vahvasti erilaisiin mytologioihin kuten slaavilaiseen, kreikkalaiseen ja skandinaaviseen, mitkä ovat antaneet vaikutteita hirviöiden nimeämisessä. Eri mytologioiden sekoittuminen hirviöiden nimeämisessä luo omanlaisen haasteen kääntäjälle, ja on mielenkiintoista ottaa selville, ovatko kääntäjät mahdollisesti turvautuneet oman kielensä kansanperinteisiin pohtiessaan käännöksiä.

Koska *Noiturin* maailmassa on lukemattomia olioita ja henkilöitä maageista aggressiivisiin petoihin sekä kirottuihin demoneihin, olen käyttänyt Merriam-Websterin (2018) määritelmää sanasta hirviö (monster) nimien rajaamiseen:

Definition of MONSTER

1a : an animal or plant of abnormal form or structure • a mythical *monster* • sea *monster*

b : one who deviates from normal or acceptable behavior or character • an immoral *monster*

2: a threatening force

• the same *monster* — Destiny ... that rolls every civilization to doom —W. L. Sullivan

3a : an animal of strange or terrifying shape

• visualize this scaleless *monster*, eight or nine feet long, sprawling in the shade by the side of the mud pools —W. E. Swinton

b : one unusually large for its kind • That truck is a *monster*.

4: something monstrous; *especially* : a person of unnatural or extreme ugliness, deformity, wickedness, or cruelty • His father was a *monster* who beat his children for no reason.

5: one that is highly successful • That movie was a *monster* at the box office. (Merriam-Webster 2018, s.v. monster.)

Lukuun ottamatta kohtaa 5, joka näkee hirviön positiivisena piirteenä ja adjektiivina enemmän abstraktissa kontekstissa, määritelmä antaa hyvän kuvauksen, mikä voidaan luokitella hirviöksi. Kohdat 1a ja 1b sekä 2 kuvaavat myyttisiä olentoja eri mytologioista sekä luonteen

pahuutta, joka voi ilmetä ihmisessä. Täten olen ottanut tutkimukseeni mukaan ilkeäluonteiset ihmisolennot, jotka ovat muun muassa kirouksien myötä muuttuneet yliluonnollisiksi hirviöiksi.

Kirjassa esiintyy myös esimerkiksi taikureita, velhoja ja maageja, jotka jätin pois, koska heitä ei esitetä pahoina ja moraalittomina, vaan vain ihmisinä, jotka ovat koulutuksen ja harjoittelun kautta oppineet taikuutta. He ovat siis tavallisia, hyväntahtoisia ihmisiä, jotka kouluttivat itselleen yliluonnollisia kykyjä, mikä ei vastaa mielestäni tässä hirviön määritelmää. Vaikka teoksessa esiintyykin muutamia maageja, joiden moraalialue voisi kyseenalaistaa, niin heidän moraalin puute ei vedä vertoja teoksen ”aidoille” hirviöille, jotka kykenevät kauheuksiin vain levittääkseen mahdollisimman paljon kaaosta ja surua.

Kohta 3 kokonaisuudessaan korostaa eläimien outoja, luonnottomia muotoja ja kokoja, mikä kattaa mielestäni kirottujen ihmisten muodonmuutokset ilkeiksi, verenhimoisiksi pedoiksi. Kohta 4 vahvistaa kohdan 1b julmaa luonnetta lisäten siihen epäinhimillisen ulkonäön, joka voi viitata jo kerran kuolleista nousseihin ja muihin hirviöihin, jotka ovat huijanneet kuolemaa tavalla tai toisella.

Ylläolevien kriteerien perusteella poimin käännetyt hirviönimet kustakin käännöksestä esiintymisjärjestyksessä ja alkuperäiset puolankieliset hirviönimet otan virallisesta Witcher-wikiasta. Uskon tämän olevan kelpo tapa, vaikka hirviönimien käännökset voivatkin joskus mahdollisesti erota uusien ja vanhojen käännösten sekä eri medioiden (kirjat, videopelit, tv-sarjat) välillä, niin alkuperäiset hirviönimet ovat kuitenkin pysyneet samoina. Eli alkuperäiset Sapkowskiin keksimät ja kirjoittamat hirviönimet ovat tutkimuksen lähtökohta ja kirjojen käännöksistä löydetty suomennot ja saksannokset ovat vertailukohde.

Poimitut hirviönimien käännökset, joita oli yhteensä 56 kappaletta, esitän Excel-tilustuksessa rinnakkain, jotta niiden hahmottaminen ja vertaileminen olisi helppoa, nopeaa ja tehokasta. Tutkimuksessani käytettävät käännösmenetelmät valitsen luvusta 3.3 esiteltujen menetelmien joukosta. Menetelmät, jotka valitsin tutkimukseen ovat: 1) kopiointi, 2) transkriptio tai translitterointi 3) morfologinen tai kulttuurinen muutos 4) korvaus, 5) käännös, 6) tulkinta, 7) uudelleenluonti, 8) lisäys ja 9) poisto. Eli yhtenäistin Nordin (2003) ja Hermansin (1998) samankaltaiset menetelmät ja lisäsin siihen niistä johdetut Fernandesin (2006) menetelmät. Tämän jälkeen jaan käännökset kielikohtaisesti omiin erillisiin taulukkoihin, ja tutkin käytettyjä

käännösmenetelmiä sekä merkitsen kuinka usein saksantaja ja suomentaja on kutakin menetelmää hyödyntänyt hirviönimien kääntämisessä.

Tutkin eroavatko kääntäjien käännösmenetelmien käyttö käyttökertojen suhteen eri kielten välillä vai ei. Nostan myös kummastakin kielestä esille käännösesimerkkejä, ja selitän kääntäjän mahdollisia syitä taustatietoineen, miten hän päätyi kyseiseen lopputulokseen. Lopuksi katson mitkä menetelmät ovat enemmän suuntautuneita kotouttamiseen ja mitkä vieraannuttamiseen, minkä jälkeen teen päätelmän kääntäjän mahdollisesta käännösstrategiasta.

Käännösmenetelmien jakaminen joko kotouttaviksi tai vieraannuttaviksi pohjaan luvussa 3.3 esitettyyn tunnetilan herättämiseen. Kun käännösratkaisu on tuttu ja sidottu entisestään tuttuun, kuten kulttuurinen muutos -menetelmä kohdekielen hyväksi, niin menetelmä voidaan nähdä kotouttavana. Jos taas käännösmenetelmä ei sido käännösratkaisua mihinkään tuttuun, vaan hyödyntää yllätysmomenttia tavanomaisesta poikkeamalla, niin menetelmä voidaan nähdä vieraannuttavana. Esimerkkinä vieraannuttamisesta olisi uudelleenluonti, jossa nimensä mukaisesti luodaan uudelle nimelle aivan uusi käännös, jolloin nimi on yllätys.

Tämänlainen käännösmenetelmien jaottelu ei välttämättä ole täysin validi, koska yksinkertainen jakaminen jättää paljon tilaa poikkeustapauksille. Esimerkiksi käännösmenetelmä kopiointi: kopiointin lähtökohta on mielestäni vieraannuttava, koska sana otetaan sellaisenaan lähdekielestä kohdekieleen, eli kääntäjä menee lähdekulttuurin ehdoilla. Kopiointi voidaan kuitenkin nähdä joko kotouttavana tai vieraannuttavana riippuen siitä, onko käännetty sana ennestään tuttu kohdekulttuurille vai ei, kuten Koskinen (2012, 15) toteaa luvussa 3.4. Tämän tutkimuksen päätarkoitus on edelleen tutkia kääntäjien käännösratkaisuja ja siinä käytettyjä menetelmiä, mutta mielestäni jonkinlainen suuntaa antava havainto voidaan myös tehdä tämän jaottelun pohjalta. Jakosyyt ovat seuraavat:

Kopiointi on lähdetekstin suoraa siirtämistä kohdetekstiin, eli käännetään vieraannuttamisen ehdoilla. Transkriptio/translitterointi on lähdetekstin siirtämistä kohdetekstiin kohdekielen aakkostolla, eli suositaan kotouttamista. Morfologinen/kulttuurinen muutos niin ikään suosii kohdekieltä, eli on kotouttamista. Korvaaminen voidaan nähdä kotouttamisena, koska siinä kääntäjä tekee tietoisin valinnan korvata lähdekielen sana jollakin aivan toisella, vaikka vastine löytyisikin jo kohdekielestä, eli kääntäjää uskoo korvauksen auttavan lukijoita ymmärtämään paremmin. Kääntäminen on vieraannuttamista, koska siinä käännetään lähdekielen sanan

elementit kohdekieleen eli suositaan vieraannuttamista. Tulkinta on nimensä mukaisesti tulkinnanvaraista, mutta käännyn enemmän vieraannuttamisen puolelle, koska tulkinta tiedostaa, että asia vaatii käännöstä ja se, miten käännös tehdään, riippuu lähdekielen sanan tulkinnasta. Uudelleenluonti on vieraannuttamista, koska siinä lähdekielessä vasta luodaan uusi sana, jolloin kääntäjän on luotava uudelle sanalle myös uusi käännös, eli koska kohdekieleessä ei ole kyseistä sanaa edes olemassa, niin kotouttamisen viitekehystä ei ole. Lisäys antaa lisätietoa lukijalle, eli tuo tekstin lähemmäksi lukijoita, joten se on kotouttamista. Poiston tehtävä on poistaa sana, jota kääntäjä ei halua tai pysty kääntämään, eli vähennetään lähdekielen vaikutusta, jolloin poisto on kotouttamista.

Lopuksi huomautan hirviönimien sivunumerointiin liittyen, että suomennoksena toimii fyysinen kirja, mutta saksannos on ekirja Amazonin Kindle-palvelusta, mikä voi vaikuttaa sivunumerointiin riippuen käytettävän laitteen näytöstä ja omista fonttiasetuksista. Minun merkitsemät sivunumerot on tehty Kindlen oletusasetuksilla muuttamatta mitään.

6 Hirviönimien suomennokset ja saksannokset

Taulukko 1 esittää teoksesta poimimani hirviönimien käännökset rinnakkain kullakin kielellä nopeana yleiskatsauksena. Taulukko 1 noudattaa kaavaa

alkuperäinen nimi – suomenkielinen käännös – sivunumero, josta käännös löytyy – saksankielinen käännös – sivunumero, josta käännös löytyy.

Taulukot 2 ja 3 noudattavat kaavaa

alkuperäinen nimi – käännös – kopiointi (1) – transkriptio tai translitterointi (2) – morfologinen tai kulttuurinen muutos (3) – korvaus (4) – käännös (5) – tulkinta (6) – uudelleenluonti (7) – lisäys (8) – poisto (9).

Taulukko 4 esittää edellä mainitut viisi kotouttavaa menetelmää ja niiden käyttömäärät.

Taulukko 1. Hirviönimien käännökset

alkuperäinen	suomenkielinen käännös	sivu	saksankielinen käännös	sivu
Wiedźmin	Noituri	5	der Hexer	7
Bazyłisek	Basiliski	12	der Basilisk	14
Smok	Lohikäärme	12	der Drache	14
Utopiec	Vesihiisi	12	der Wasserman	14
Bobolak	Mörköpeikko	12	der Murmelmensch	15
Borowik	Korvenmyrä	12	der Waldteufel	24
Wilkołak	Ihmissusi	12	der Werwolf	15
Rusalka	Vedenneito	13	die Nixe	15
Beann'shie	Itkijäeukko	13	die Banshee	15
Strzyga	Stryksi	15	die Striege	16
Wampir	Vampyyri	21	der Vampir	24
Leszy	Metsähiisi	21	der Waldschrat	24
Kikimora	Kikimora	53	die Kikimora	59
Wipper	Vipper	53	der Vipper	59
Nivellen	Nivellen	61	Nivellen	68
Mula	Mula	77	die Mula	88
Alp	Alpori	77	der Alp	88
Bruxa	Bruksa	79	die Bruxa	90
Amfisbena	Amfisbena	100	der Amphisbaene	115

Lilit/Niya	Lilit/Niya	101	Lilith/ Niya	116
Gnom	Maahinen	106	der Gnom	122
Pólelf	Puolhaltia	112	der Halbelf	129
Mantikora	Mantikori	141	die Mantikora	161
Wywerna	Traakki	141	der Wyvern	161
Mglak	Sumikko	141	der Nebling	161
Żagnica	Ukonkorento	141	der Sägmaul	161
Żyrytwa	Jättiläisvesilude	141	der Steinbeißer	161
Przeraza	Kimairasirkka	142	die Greule	161
Ghul	Guuli	142	der Ghul	161
Graveir	Graveiri	142	der Graveir	161
Gigaskorpion	Gigaskorpioni	142	der Gigaskorpion	161
Zjadarka	Syöjätär	142	die Jaga	161
Skolopendromorf	Sklopendromorfi	152	der Scolopendromorph	173
Jeż z Erlenwaldu	Siili Erlenwaldista	164	Igel von Erlenwald	187
Wij	Kiemura	193	der Winder	221
Troll	Peikko	193	der Troll	222
Widlogon	Haarukkahäntä	194	der Gabelschwanz	222
Nimfa	Nymfi	194	die Nymphe	222
Driada	Dryadi	194	Scheuweib	222
Gryf	Griipi	196	der Greif	225
Amfisbena	Kaksipääkäärme	196	der Amphisbaene	225
Przeraza	Kimaira	196	der Chimäre	225
Fleder	Nahkaguaani	196	der Flatterer	225
Drakonid	Drakonidi	196	der Drakonid	225
Elf	Haltia	199	der Elf	228
Mora	Riähkä	199	die Mora	229
Chochlik	Tonttu	199	der Poltergeist	229
Błędak	Harhakko	200	der Irrling	229
Mamun	Mammuuni	200	der Blender	229
Krasnolud	Kääpiö	211	der Zwerg	242
Silvan	Sylvaani	222	der Silvan	255
Danamebi	Danamebi	244	Danamebi	244
D’jinni	Džinni	259	der Dschinn	295
Marida	Maridi	298	der Marid	341
Ifrit	Ifriti	298	der Ifrit	341
D’ao	D’ao	298	der D’ao	341

Taulukko 2. Suomenkieliset käännökset

alkuperäinen	suomenkielinen käännös	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Wiedźmin	Noituri							x		
Bazyliszek	Basiliski			x						
Smok	Lohikäärme					x				
Utopiec	Vesihäisi			x						
Bobolak	Mörköpeikko				x					
Borowik	Korvenmyrä				x					
Wilkołak	Ihmissusi					x				
Rusalka	Vedenneito						x			
Beann'shie	Itkijäeukko						x			
Strzyga	Stryksi			x						
Wampir	Vampyyri			x						
Leszy	Metsähiisi			x						
Kikimora	Kikimora	x								
Wipper	Vipper							x		
Nivellen	Nivellen	x								
Mula	Mula	x								
Alp	Alpori							x		
Bruxa	Bruksa			x						
Amfisbena	Amfisbena	x								
Lilit/Niya	Lilit/Niya	x								
Gnom	Maahinen			x						
Półelf	Puolhaltia		x							
Mantikora	Mantikori			x						
Wywerna	Traakki			x						
Mglak	Sumikko							x		
Żagnica	Ukonkorento						x			
Żyrytwa	Jättiläisvesilude								x	
Przeraza	Kimairasirkka						x			
Ghul	Guuli			x						
Graveir	Graveiri			x						
Gigaskorpion	Gigaskorpioni			x						
Zjadarka	Syöjätär							x		
Skolopendromorf	Skolopendromorfi			x						
Jeż z Erlenwaldu	Siili Erlenwaldista		x							
Wij	Kiemura						x			

Troll	Peikko					x				
Widłogon	Haarukkahäntä							x		
Nimfa	Nymfi			x						
Driada	Dryadi			x						
Gryf	Griipi			x						
Amfisbena	Kaksipääkäärme						x			
Przeraza	Kimaira						x			
Fleder	Nahkaguaani						x			
Drakonid	Drakonidi			x						
Elf	Haltia			x						
Mora	Riähkä				x					
Chochlik	Tonttu					x				
Błędak	Harhakko							x		
Mamun	Mammuuni			x						
Krasnolud	Kääpiö			x						
Silvan	Sylvaani			x						
Danamebi	Danamebi	x								
D’jinni	Džinni			x						
Marida	Maridi			x						
Ifrit	Ifriti			x						
D’ao	D’ao	x								

Taulukko 3. Saksankieliset käännökset

alkuperäinen	saksankielinen käännös	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Wiedźmin	der Hexer							x		
Bazyliżek	der Basilisk			x						
Smok	der Drache					x				
Utopiec	der Wasserman					x				
Bobolak	der Murmelmensch						x			
Borowik	der Waldteufel						x			
Wilkołak	der Werwolf					x				
Rusalka	die Nixe			x						
Beann'shie	die Banshee			x						
Strzyga	die Striege			x						
Wampir	der Vampir			x						
Leszy	der Waldschrat								x	
Kikimora	die Kikimora	x								
Wipper	der Vipper							x		
Nivellen	Nivellen	x								
Mula	die Mula	x								
Alp	der Alp	x								
Bruxa	die Bruxa	x								
Amfisbena	der Amphisbaene			x						
Lilit/Niya	Lilith/Niya	x								
Gnom	der Gnom	x								
Półelf	der Halbelf		x							
Mantikora	die Mantikora	x								
Wywerna	der Wyvern			x						
Mglak	der Nebeling							x		
Żagnica	der Sägmaul						x			
Żyrytwa	der Steinbeißer						x			
Przeraza	die Greule							x		
Ghul	der Ghul	x								
Graveir	der Graveir	x								
Gigaskorpion	der Gigaskorpion	x								
Zjadarka	die Jaga						x			
Skolopendromorf	der Scolopendromorph			x						
Jeż z Erlenwaldu	Igel von Erlenwald		x							
Wij	der Winder			x						

Troll	der Troll	x								
Widłogon	der Gabelschwanz					x				
Nimfa	die Nymphe			x						
Driada	Scheuweib						x			
Gryf	der Greif			x						
Amfisbena	der Amphisbaene			x						
Przeraza	der Chimäre						x			
Fleder	der Flatterer						x			
Drakonid	der Drakonid	x								
Elf	der Elf	x								
Mora	die Mora	x								
Chochlik	der Poltergeist						x			
Błędak	der Irrling							x		
Mamun	der Blender						x			
Krasnolud	der Zwerg					x				
Silvan	der Silvan	x								
Danamebi	Danamebi	x								
D'jinni	der Dschinn			x						
Marida	der Marid			x						
Ifrit	der Ifrit	x								
D'ao	der D'ao	x								

Kaavio 1 osoittaa, että suomennos ja saksannos noudattavat pääpiirteittäin samoja käyttömääriä menetelmien suhteen, mutta pari radikaalia eroa löytyy. Kääntäminen, tulkinta, uudelleenluonti, transkriptio, korvaaminen ja lisäys ovat suhteellisen lähellä toisiaan käyttökerroissa. Näistä kolme viimeistä menetelmää on käytetty yhteensä seitsemän (2,3,2) kertaa suomennoksessa, ja vain kolme (2,0,1) kertaa saksannoksessa.

Saksannos dominoi kopiointia lähes kolminkertaisella määrällä. Suomennos puolestaan on hyödyntänyt morfologista/kulttuurista muutosta enemmän kuin saksannos. Suomennos näyttää korostavan kääntäjän vapautta ja luovuutta, mikä käy ilmi vähäisestä kopioinnin määrästä ja valtavasta morfologisen sekä kulttuurisen muutoksen määrästä. Saksannos näyttää priorisoivan asiaa päinvastoin suurella kopioinnin määrällä ja hieman pienemmällä kulttuurisella muutoksella. Täysin korvattuja nimiä ei löydy saksannoksesta myöskään ainuttakaan, kun taas suomennos sisältää kolme korvausta. Tämä ei kuitenkaan tarkoita, että saksannoksen kääntäjä olisi ollut rajoitettu mielikuvituksen käytössä, sillä tulkintaa ja uudelleenluontia esiintyy suomennokseen nähden kiitettävästi jääden vain parilla käyttökerralla jälkeen.



Kaavio 1. Käännösmenetelmien käyttö

Seuraavaksi perehdyn tarkemmin kuhunkin käännösmenetelmään ja nostan esiin muutamia esimerkkejä pohtien niiden käännösratkaisuja muun muassa mytologian ja etymologian kautta.

6.1 Kopiointi

Suoraa hirviönimien kopiointia, eli nimen siirtäminen ilman muutoksia sellaisenaan lähdetekstistä kohdetekstiin, esiintyi jonkin verran seitsemällä käyttökerralla suomennoksessa. Koska kopiointi siirtää lähdetekstin sanan suoraan kohdetekstiin, niin kääntäjällä ei ollut syytä tehdä minkäänlaisia muutoksia ja täten suuremmille pohdinnoille kääntäjän mahdollisista ratkaisuksista ei jäänyt sijaa. Kopioinnit eivät kuitenkaan keskittyneet vain yhdenlaisiin hirviötyyppeihin, kuten ihmismäiset hirviöt, vaan ne olivat laajasti esillä kaikentyyppisinä. Suomennoksessa oli muun muassa kirouksen kautta ihmisestä pedoksi muutettu *Nivellen*, vampyyrilajiin kuuluva vahva *mula*, ja jumalattaret *Lilit* sekä *Danamebi*. Myös kreikkalaisesta mytologiasta tuttu kaksipäinen käärme *Amfisbena* ja slaavilaisesta mytologiasta tuttu *Kikimora* olivat säilyttäneet saman kirjoitusasun suomennoksessa. Jälkimmäinen olikin kokenut suuria muutoksia siirrosta mytologiasta Sapkowskin teokseen.

Slaavilaisessa mytologiassa *Kikimora* on naispuolinen kodinhenki, jonka persoona riippui talon kunnosta. Kun talosta oli pidetty hyvää huolta, *Kikimora* teki tunnollisesti kotitöitä. Jos talo ei ollut kunnossa, niin henki riehui hajottaen lautasia ja pitämällä meteliä öisin. Pahimmassa tapauksessa ne tappoivat talon asukkaat heidän nukkuessa. Tämän taikauskon myötä *Kikimorat* nähtiin unihalvauksen ”tekijöinä”. *Kikimoran* nimen synnyllä on monta teoriaa ja yksi niistä on suomalais-ugrilainen sana *kikka-murt* (kirjaimellisesti säkki-henkilö), joka viittaa variksenpelättimeen (Wikipedia 2018, s.v. *Kikimora*.)

Noiturin maailmassa *Kikimora* on muuttunut ihmismäisestä henkiolennosta jättimäiseksi hyönteiseksi, joka muistuttaa terävähampaista kovakuoriaista, ja joka soveltaa muurahaisille tuttua kastijärjestelmää satureineen ja kuningattarineen (Witcher wiki 2018, s.v. *Kikimore*). Tämä on suurimpia muutoksia, jota voi löytää mytologiamme ja Sapkowskin fiktiivisen maailman väliltä. *Kikimora* on muuttunut suhteellisen lempeästä yksinolevasta ihmismäisestä henkiolennosta suureksi laumassa eläväksi hyönteiseksi.

Amfisbena on antiikin kreikan käärmehirviö, jonka kummassakin päässä on käärmeen pää. Nimi *Amfisbena* tulee kreikan sanoista *amphis* ’kumpikin puoli’ ja *bainein* ’liikkua’, eli käärme onnistuu liikkumaan kumpaakin suuntaan, kiitos kahden pään. Käärmeen sanotaan viihtyvän aavikolla, jossa se sai myös alkunsa toisen tunnetun mytologisen hirviön, Medusan, verestä. *Noiturin Amfisbena* muistuttaa pitkälti mytologian esikuvaansa, lukuun ottamatta hirviön suurta

kokoa ja sen kodin olevan vesialueiden lähellä kuivan aavikon sijaan. (Wikipedia 2019, s.v. Amphisbaena; Witcher wiki 2019, s.v. Amfisbena.) Toisaalta tämä vastakkainasettelu kuivan ja märän välillä sopii myös *amphis*-sanana käyttöön.

Lilit on *Noiturin* maailmassa ilkeä jumalatar, jota palvotaan maailman itäosassa myös nimellä *Niya*. *Lilitin* toinen tuleminen olisi silloin, kun tapahtuisi auringon pimennys ja 60 nuorta naista kultakruunut päissään täyttäisivät jokilaaksot verellä, mikä toisi maailmalle tuhon. (Witcher wiki 2019, s.v. Lilit.) Maailmassamme Lilith on tunnettu hahmo erityisesti juutalaisessa mytologiassa. Lilithin kerrotaan olevan todellinen ensimmäinen jumalan luoma nainen ennen Eevaa. Kun Lilith ei halunnut alistua Aatamin tahtoon, hän pakeni ja muuttui demoniksi. Lilith alkoi tämän jälkeen ryöstää vauvoja ja tehdä niistäkin demoneja. Erityisesti keskiajalla lapsikuolleisuus selitettiin Lilithin toimilla, ja ainoa keino puolustautua oli antaa vauvoille ja niiden äideille amuletteja, jotka suojaisivat heitä Lilithin mahdilta. (Hammer 2019.)

Lilithin nimi liitetään monesti heprean sanaan *laila* ja assyrialaisen sanaan *lilatû*, missä kummatkin tarkoittavat sanaa 'yö', koska *Lilith* nähdään yön jumalattarena. Tämä on kuitenkin harhaanjohtava, sillä monet tutkijat ovat sitä mieltä, että nimi on täysin peräisin sumerian kielestä. Erästä vanhasta sumerialaisesta tekstistä ilmenee nimi *Ki-sikil-lil-la-ke* 'neito Lilith'. Toinen esiintyvä nimi on *Ki-sikil-ud-da-kar-ra*, mikä tarkoittaa 'hän, joka ryösti valon'. Voidaan epäillä, että jälkimmäinen nimi on vain tarkennus ensimmäisestä. (Hurwitz 1999, 49–51.)

Saksannos sisälsi yli kaksi kertaa enemmän kopiointia kuin suomennos. Yllämainittujen hirviönimien lisäksi saksannos oli säilyttänyt muun muassa nimet *Ghul* ja *Troll*. *Ghul* oli aikoinaan tavanomainen ihminen, mutta kannibalismin ja erakoitumisen myötä siitä tuli hirviö, jonka nälän voi tyydyttää vain ihmisliha, jota se ryöstää ravinnokseen mm. taistelukenttien ja hautausmaiden ruumiilta (Witcher wiki 2019, s.v. Ghul).

Nimi ghul tulee arabian sanasta *ghala* 'ottaa kiinni' (Etymonline 2019, s.v. Ghoul). Nimi on peräisin arabian uskonnon demonisesta olennosta, jonka kerrotaan asuvan hautausmailla tai muunlaisille autioilla paikoilla. Kansantarun mukaan ghūlit kuuluivat erääseen henkiolentojen luokkaan, ja olivat itse pimeyden prinssin, Iblīsin, jälkeläisiä. He pystyivät muuttumaan miksi tahansa, mutta heidät paljastavat aasin kaviot, pysyivät iäti. Ghūlit vaanivat aavikolla uhreja naiseksi naamioituneina. Ghūlin pystyi tappamaan vain yhdellä kuolettavalla iskulla. Toinen isku herätti hirviön takaisin henkiin. (Britannica 2019.)

Trollit ovat jättimäisiä humanoideja, jotka omivat pienen älykkyyden, jonka avulla he pystyvät kommunikoimaan yksinkertaisesti keskenään ja ihmisten kanssa. Ne viihtyvät ulkosalla luonnossa, mutta myös rakentamiensa siltojen alla. Kauan sitten *trollit* olivat vaaraksi ihmisille, mutta nykyään ihmiset ovat tottuneet elämään niiden kanssa. (Witcher wiki 2019, s.v. Troll.)

Skandinaavisessa mytologiassa Troll kuvaa jättiä, pahaa henkeä tai hirviötä. Alkujaan rotu nähtiin pahantahtoisina jätteinä, mutta nykyään heitä pidetään mm. Tanskassa ja Ruotsissa kääpiön ja tontun tapaisina vaarattomina riiviöinä, jotka asuvat joko luolissa tai maan alla. Sanotaan, että nimi Troll on tullut kantagermaanin sanasta *truzlanan* 'kävellä kömpelösti', mutta nimi on voinut myös tulla ruotsin sanasta *trolla* 'hurmata, lumota' tai muinaisnorjan sanasta *trolldomr* 'noituus'. (Etymonline 2019, s.v. Troll.)

6.2 Transkriptio ja translitterointi

Aakkoston kirjoitusasun tai äänneasun muuttamista lähemmäksi kohdekieltä esiintyi suomenoksessa vain kaksi kertaa: Nimet *Pólelf* ja *Jež z Erlenwaldu* on käännetty *Puolhaltiaksi* ja *Siili Erlenwaldista*. Puolhaltian käännöksessä tavoiteltiin saman kuuloista äänneasua kääntämällä sanat *Pól* 'puoli' ja *elf* 'haltia'. Mielenkiintoisena yksityiskohtana on Kärkkäisen käyttämä nimitys haltia, eikä haltija.

Suomen kielen lautakunta on pohtinut kyseistä kielivalintaa jo vuosikymmenien ajan, mutta vuonna 2013 se teki virallisen päätöksen hyväksyä kummatkin kirjoitustavat, sillä haltia on elänyt jo pitkään omaa elämänsä nimenomaan fantasiakirjallisuudessa. Tunnetuin esimerkki lienee *Taru sormusten herrasta* -kirjakäännöksen tehneen Kersti Juvan päätös kirjoittaa haltia ilman j-kirjainta. Käännöksen päätös oli Juvan näkemys sanan kirjoitusasusta silloin, kun kyseessä on nimenomaan satuolento. (Maamies 2018.) Uskon, että Kärkkäinen on hyväksynyt ja jatkanut Juvan aloittamaa näkemystä, että fantasiakirjallisuudessa kyseinen nimi kirjoitetaan ilman j-kirjainta, ja kääntäjä olisi valinnut genrelle tutun ja hyväksytyn käännöksen huolimatta siitä, minkä tuomion suomen kielen lautakunta olisi sille aikoinaan antanut.

Haltia-nimitys on arveltu tulevan germaanien kielestä, jolloin sen taustalla olisi mm. gootin kielestä sana *haldan*, joka tarkoittaa 'vartioida', eli sanan alkuperäinen merkitys olisi 'vartija' tai *haldias*. Haltia-nimitys voi olla myös yhteydessä lumoutumiseen, eli haltioitumiseen. (Leppälahti 2012, 35–36.)

Haltiat esitetään eri medioissa usein jossain määrin taikuuden käyttäjinä ja juurikin satumaisen kauniina, mikä voi saada tavalliset ihmiset toimimaan irrationaalisesti vastoin heidän tahtoaan. Mielestäni 'vartijan' roolin omaksuminen on kuitenkin uskottavampi perustelu, sillä suomalaisessa uskomusperinteessä haltioita löytyy monesta paikasta nimenomaan jonkinlaisen vartijan roolissa. On metsää suojaavia metsänhaltioita, talosta huolta pitäviä arjen kodinhaltioita, ruuan saannista huolehtivia myllyhaltioita sekä peräti suojelusenkelin virkaa hoitavia ihmisenhaltioita, jotka pitivät huolta ihmisestään neuvoilla ja varoituksilla (Leppälahti 2012, 36–37).

Toinen käännös on suoraviivaisempi ja korostaa samanlaista kirjoitusasua. *Siili* on käännösvastine sanasta 'Jež' ja puolan kielessä 'z' on prepositio, joka tässä tapauksessa tarkoittaa "olla jostakin". Erlenwaldu on myös hyvin suora siirto lähdetekstistä kohdetekstiin, jolloin lopputulos on Jež z Erlenwaldu 'Siili Erlenwaldista'. Saksannos käyttää yhtä lailla käännös menetelmää vain kaksi kertaa ja hyödyntää myös samoja ratkaisuja kuin suomennos. *Pól* on käännettynä 'halb' ja *elf* on säilyttänyt muotonsa siirrossa lähdetekstistä kohdetekstiin. *Jež z Erlenwaldu* taas säilyttää kirjoitusasunsa, koska saksan kielessä on samantapainen "olla jostakin" von-prepositio. *Jež* kääntyy saksaksikin suoraan sanaan "Igel", jolloin lopputulos on Jež z Erlenwaldu ("Igel von Erlenwald").

6.3 Morfologinen ja kulttuurinen muutos

Koska suomennos sisältää eniten käännösratkaisuja tästä menetelmästä, niin otan esimerkkejä myös enemmän, jotta voin esittää tarpeeksi laajan näkökulman kääntäjän mahdollisiin ratkaisuihin. Morfologista tai kulttuurista muutosta suomentaja on siis käyttänyt eniten, ja saksantaja toiseksi eniten heidän käännöksissään. Suomennoksessa on käytetty edellä mainittua käännös menetelmää peräti 24 kertaa ja saksannoksessa 14. Suurin osa suomennoksista, jotka liittyvät morfologiseen muutokseen, säilyttävät nimen vartalon, mutta lisäävät siihen suomen kielelle ominaisen i-loppuvokaalin. Esimerkkeinä persian mytologiasta tuttu leijonan vartalon ja skorpionin hännän omaava *mantikori*, tavallista *guulia* suurikokoisempi *graveiri*, nimensä mukainen jättimäinen *gigaskorpioni*, jättiläistuhattajalkainen *skolopendromorfi*, suurenmoisten lohikäärmeiden yläkäsite *drakonidi*, vesielementtiä hallinnoiva henkiolento *maridi* sekä vastaavasti tulielementtiä hallinnoiva henkiolento *ifriti*.

Loppuvokaalin käyttö jatkuu nimissä, joiden vartaloa on kotoutettu suomen kielen lausumisen mukaan, kuten *basiliski*, *vipper*, *guuli*, *nymfi*, *dryadi*, *griipi*, *mammuuni*, *sylvaani* ja *džinni*. Esimerkiksi antiikin Kreikasta tuttu, liskon ja kukon risteytys, *bazyliszek* on muunnettu kotoisammin lausuttavaksi *basiliski*. Samoin suossa elävä liskomainen *wipper* on muutettu kirjainmuutoksella suomen äänteille tutummaksi nimeksi *vipper*.

Gnom nimiset hirviöt nähdään Sapkowskiin teoksessa ihmisenkaltaisena humanoidirotona, jotka ovat muun muassa taitavia alkemisteja. He ovat lyhyempiä ja heikompia kuin kääpiöt ja he omaavat huomattavasti isomman nenän. Heillä on hyvin lyhyt tai olematon parta verrattuna kääpiöiden vastaavaan. He ovat myös hyvin älykkäitä, mikä auttaa heitä olemaan yliverkaisia ammattimiehiä, esimerkiksi seppäinä. Heidän asuinpaikkansa sijaitsevat ihmisvaltaisissa kaupungeissa. (Witcher wiki 2018, s.v. Gnome.)

Eurooppalaisessa uskomusperinteessä *gnome* nähdään niin ikään hyvin pikkuruisena alkemistin taitajana, joka asustelee maan alla ihmisten ulottumattomissa. Itse sana *gnome* saattaa olla johdettu latinan sanasta *gēnomos*, joka tarkoittaa kirjaimellisesti ”maan asukasta”. *Gnomi*-sanaa on myös käytetty pientä kansaa kuvaavaa *pygmy*n synonyymina tehden niistä maaelementaaleja, jotka voivat liikkua kovan maan lävitse yhtä helposti kuin ihmiset liikkuvat ilman halki. (Wikipedia 2018, s.v. Gnome.)

Edellä mainittu maan alla asuminen korostuu myös Suomen kansantaruston maahisella, joka oli suomennoksen käännösratkaisu. Leppälahti (2012, 68) toteaa maahisten syntyneen tarun mukaan jo Aatamin ja Eevan lapsina, mutta ne piilotettiin Jumalan silmien alta maan alle, missä he jatkavat elämistään edelleen, mutta hiukan vanhakantaisemmin kuin maan yläpuolella elävät ihmiset. Eli Suomen maahinen jakaa samoja piirteitä kuin eurooppalainen uskomus, mutta on lähempänä ihmisen olemusta ilman yliluonnollisia kykyjä. Leppälahti (2012, 69) jatkaa, että maahiset ovat hyvin rikasta kansaa, joka elää sovussa ihmisten kanssa, kunhan heidän yläpuolelle ei rakenneta rakennuksia, jotka haittaisivat heidän elämistä. Sapkowski on siis ottanut vapauksia perinteisestä kansantarusta tekemällä eristäytyneestä, maan alla asuvasta kansasta päinvastaisen ihmisten kanssa elävän yhteisön, millä on edelleen kykyjä taikuudelle, mutta ilman syntyperäisiä yliluonnollisia voimia.

Saksannos sisältää myös kiitettävästi tämän menetelmän käännöksiä. Esimerkkinä toimii vesihirviö *rusalka* ja sen saksannos *die Nixe*.

Rusalkat ovat ulkonäöltään lumoavan kauniita naisia, jotka tulevat öisin tanssimaan kuunvalossa. Vaikka ne ovat muuten hiljaisia, niiden laulu voi lumota miehen kuin miehen heidän pauloihinsa. Ja kun kerran mies jää haaviin, niin hän joko hukkuu veteen tai kuolee uupumukseen liiasta tanssimisesta. (Witcher wiki 2019, s.v. Rusalka.)

Maailmamme mytologiset rusalkat eivät olleet vain vedenhenkiä, vaan saattoivat myös olla leshyn (luku 6.8) tapaan metsänhenkiä, mutta miehiin verrattuna huomattavasti ilkeämpiä. Ne saattoivat muun muassa kutitella ihmisiä hengiltä ja kidnapata lapsia. Rusalkat kuitenkin yhdistettiin talonpoikien uskomusten kautta eniten veteen, missä rusalka oli usein *vodianoin*, eli miespuolisen vedenhengen vaimo, joka miehensä tapaan hukutti ihmisiä. Rusalka nähtiin isorintaisena, alastomana naisena, joka istui joen reunalla kammaten hiuksiansa. Hirviön nimi taas juurtuu slaavilaisesta sadon juhlasta Rusal'naiasta tai Rusal'skaia-viikosta. Muinaiset dokumentit mainitsevat toistuvasti ”Rusaliin” ”demoniset” tanssit, musiikit ja leikit. (Ivanits 1989, 77). Sapkowskiin versio mytologian *rusalkasta* on siis hyvin samanlainen korostaen nimen alkuperän tanssinäkökulmaa sekä tekemällä hirviöstä nimenomaan vedenhengen monen erillisen elementin, kuten metsän sijaan.

Saksankielinen käännös *rusalkalle* on Nixe, joka on muunnelma sanasta *Nix* ’vesiaave’ (Wassergeist). Nix-sana perustuu indogermaaniseen neigu-vartaloon, joka tarkoittaa ”pestä, kylpeä”. Germaanien keskuudessa Nix-nimitystä käytettiin kuvaillessa vesihirviötä, virtahepoa tai krokotiilia, mutta yleisesti nimi tarkoitti vedessä kylpevää tai loiskuvaa olentoa. Nix-sana on nykyisin korvaantunut feminiinipäätteisellä Nixe-sanalla, joka tarkoittaa ’vesikeijua’ (Wasserelfe) tai merenneitoa (Seejungfrau). (DUDEN 1987, s.v. Nix.) Eli, vaikka nykyään nimi Nixe yhdistetäänkin muun muassa eri medioissa, enemmän positiivisessa valossa, nähtyyn keijuun ja merenneitoon, niin kääntäjä on tässä tapauksessa keskittynyt nimen historiaan ja sen alkuperäiseen, synkempään merkitykseen.

6.4 Korvaus

Suomennos sisältää kolme tapausta, jossa kääntäjä on käyttänyt korvausta. Mielestäni näistä mielenkiintoisin ratkaisu liittyy kirjan loppupuolella mainittuun olioon nimeltä *mora*, joka on käännetty suomeksi *riähkä*. *Noiturin* maailmassa *mora* on kalpea neitsyt nainen, joka aamun sarastaessa kulkee kylien tai kaupunkien läpi levittäen tappavia sairauksia tai suoranaista kuolemaa lapsille (Witcher wiki 2018, s.v. Bane). Moralla ei ole kovin suoria ja selviä reittejä

nimen alkuperään. Eräs päätelmä johtaisi nimen slaavilaisesta vuodenaikojen jumalattaresta Marzannasta ja toinen yhdistää moran ilkeämieliseen painajaistentuojaan Maraan, joka on tunnettu germaanisessa ja slaavilaisessa mytologiassa.

Marzanna, myös tunnettu nimillä kuten morana, morena tai mara on jumalatar, joka yhdistetään talven loppumiseen, suorastaan kuolemiseen ja siitä syntyvään uuden kevään kukoistukseen. Nimi tulee todennäköisesti indoeurooppalaisen kantakielen mar-, mor-sanavartalosta, joka tarkoittaa 'kuolemaa'. Samanlaista päätelmää voidaan tehdä myös latinan mors-sanasta, jolla on sama merkitys. (Wikipedia 2018, s.v. Marzanna.)

Mara (puolaksi *zmora*) on olemukseltaan lähempänä Sapkowskiin pahuuden tuojaa, sillä se on ilkeämielinen olio, joka ratsastaa ihmisten rintojen päällä tuoden heille pahoja unia, eli painajaisia. Olion mytologialla on hieman eroja maasta riippuen, kuten Kroatian kansantarun tapauksessa *mora* viittaa suoraan 'painajaiseen'. Mora ottaa legendan mukaan muodokseen kauniin naisen, joka menee miesten uniin tarkoituksenaan kiduttaa ja suorastaan repiä heiltä itse elämä pois. (Wikipedia 2018, s.v. Mare.) Tämä käsitys moran kyvyistä vastaa *noiturin moraa*, mutta miesten sijaan hirviö ottaakin lapset silmätikukseen.

Ennen kuin huomioin suomennoksen ratkaisun, on todettava, että kääntäjä on ottanut lisää vastuuta käännösratkaisun kanssa sitomalla hirviön nimi tietylle alueelle murteen lailla. Henkilöt, jotka kirjassa mainitsevat hirviöstä, ovat peräkylyltä kotoisin olevia, oletettavasti vähemmän koulutettuja yksilöitä, joilla on oma persoonallinen, ei-kirjakielinen puhetapa, joka on mahdollisesti vaikuttanut käännösratkaisuun. Näyte puhetavasta:

Elukka se on eikä mikään pahulainen, ja suokaa anteeksi mutta sillä on niin paljon paskaa korviensa välissä että ihan heikoksi vetää. Aamulla ei voi tietää, mitä sen päähän illalla juolahtaa. Joskus se paskoo kaivoon, ja jonain toisena päivänä se jahtaa tyttöjä, pelottelee ja uhkaa kiksauttaa. Se varastaa, niin tavaraa kuin ruokaakin. Se tuhoaa ja rikkoo, on häiriöksi, karjuu patovalleilla, kaivaa kuoppia kuin mikäkin piisami tai majava niin että eräästäkin kala-altaasta vesi katosi tykkänään ja karpit heittivät henkensä. Kerran se kehveli poltteli piippua heinäsuovassa ja heinä paloi poroksi. (Sapkowski, Andrzej 2010. *Viimeinen Toivomus*. Suomennos Tapani Kärkkäinen. Helsinki: WSOY. Sivut 207.)

Suomentaja on kääntänyt *moran* muotoon *riähkä*. *Riähkä* saattaa olla peräisin karjalan vanhasta kielestä ja tarkoittaa syntiä (Uhtua 2018). Eli suomentaja on huomionut tekstissä olevien henkilöiden erikoisen puhetavan ja on yrittänyt tehdä siihen sopivan ja puhetapaa tukevan vastaavanlaisen käännöksen. Synnin esille tuonti antaa vaikutelman lukijoille, että kyseinen

hirviö on pahojen tekojen, eli syntien, tekijä. Ja vaikka nimi ei olisikaan lukijalle tuttu karjalan kielestä, niin vahva ääkkösten käyttö ja r-kirjaimen hyödyntäminen nimessä luo lukijalle vahvan kuvan hirviön näennäisestä ”rajuudesta”.

6.5 Käännös

Käännös, eli nimen muuttaminen lähdetekstistä kohdetekstiin joko käännöslainalla tai käännösvastineella, oli suomennoksen 5. suosituin menetelmä ja saksannoksen 4. suosituin. Lähdeteoksessa muun muassa sanat *smok*, *wilkolak*, ja *widlogon* ovat käännöslainoja ja *troll* on käännösvastine. Kuten nimistä huomaa, niin suurin osa käännetyistä hirviöistä on meille tuttuja olioita, joilla on vakiintunut asema kulttuurissamme.

Noiturin smok on siinä mielessä tavanomaisempi hirviö, sillä se muistuttaa paljon länsimaailman eri mytologioiden lohikäärmeitä. Kummassakin hirviö kuvataan nelijalkaisena käärmeenä, jolla on siivet ja joka kykenee syöksemään tulta. Eroja kuitenkin löytyy: Sapkowskiin maailmassa lohikäärmeet voivat olla erivärisiä riippuen siitä, missä päin ne asustelevat, ja ne voivat tulen ohella syöstä muun muassa höyryä tai peräti happoa. Lisäksi ne voivat kommunikoida muiden olioiden kanssa telepaattisesti. (Witcher wiki 2019, s.v. smok; Wikipedia 2019, s.v. dragon.) Nimi smok tulee slaavilaisen kantakielen sanasta *smokъ* ‘käärme’ (Wiktionary 2019, s.v. smok). Suomeksi nimi on lohikäärme, joka on muinaisruotsiksi *floghdraki*, muinaisnorjaksi *flugdreki* ja nykynorjaksi *flogdrake*. Sanojen alkuosa tarkoittaa lentoa, eli lohikäärme on itseasiassa lentokäärme. (Meri 1982, s.v. lohikäärme.)

Wilkolak on *Noiturin* ihmissusi, joka on myös maailmassamme tunnettu myytti hirviöstä, joka on tavallinen ihminen, mutta täysikuun tullen muuttuu verenhimoiseksi sudeksi ja aamun sarastaessa muuntautuu takaisin normaaliksi. *Wilkolak* tulee slaavilaisen kantakielen sanasta *вѣлkolakъ*, joka muodostuu sanoista *вѣlkъ* ‘susi’ ja *lakъ* ‘iho’ (Wiktionary 2019, s.v. Wilkolak). Suomeksi nimi on ihmissusi, joka on yksinkertaisesti sanojen ‘ihminen’ ja ‘susi’ yhdistelmä, mikä lähentelee saksannosta, kun tutkitaan saksannoksen etymologiaa. Saksankielinen nimi on Werwolf. Sanan alkuosa ‘Wer’ voi olla peräisin muinaislannin sanasta *verr* ‘mies, ihminen’ joka on sukua myös latinan sanalle *vir* ‘mies’. Wolf tarkoittaa susieläintä, jolloin nimi olisi ‘miessusi’ tai ‘ihmissusi’. (DUDEN 1989, s.v. Werwolf.)

Widlogon on tavallista lohikäärmettä pienempi, ilman minkäänlaista älykkyyttä, ja sen tunnistaa helposti haarukanmuotoisesta hännästään (Witcher wiki 2019, s.v. Widlogon). Nimi

Widłogon on suoraviivainen yhdistelmä sanoista *widelec* 'haarukka' ja *ogon* 'häntä'. Sekä suomennos, että saksannos seuraavat alkuperäisen nimen luontiprosessia omilla käännöksillään: haarukkahäntä ja Gabelschwanz, joka muodostuu sanoista *Gabel* 'haarukka' ja *Schwanz* 'häntä'.

Suomen kansantarustossa trollien tarina on hieman erilainen verrattuna luvussa 6.1 kerrottuun alkuperään. Niiden mainittu pahuus ei ole niin paljoa esillä, mutta siitä huolimatta niiden nykyinen nimitys ilkeämielisinä olentoina on mielestäni vähättelevä, vaikka ne ovatkin kykeneväisiä jonkinlaiseen hyvyteen.

Peikot asuvat vuorten sisällä ja elävät pitkälti ihmisten tapaan. He saattoivat elää sovussa ihmisten kanssa antaen heille rikkauksia vastapalveluista, kuten työkalulainoista tai kättilönä toimimisesta. Tästä huolimatta peikot eivät olleet pelkästään ystävällisiä, vaan saattoivat ryöstää ihmisiä ja houkutella heidät luoliinsa syömään näennäisesti herkullista ateriaa, mutta todellisuudessa se olikin raatoja ja ulostetta. Ne saattoivat myös vaihtaa ihmisten vauvoja peikkojen vastaaviin. Peikkojen pahuus ilmenee kuvauksista, joissa korostetaan niiden yliluonnollisuutta ja ei-kristillisyyttä. Esimerkiksi kirkonkellojen sointu kiusasi niitä ja peikot saivat syötäväkseen sellaisen ruuan, jota ihmiset eivät olleet siunanneet tai joka oli kirottu. (Leppälahti 2012, 65–67.)

6.6 Tulkinta

Kumpikin käännös sisälsi runsaasti semanttisesti latautuneita eli merkityksen tulkintaa ja kääntämistä vaativia sanoja. Suomennos hyödynsi tulkintaa kahdeksan kertaa ja saksannos kymmenen kertaa. Suomennoksessa eräs näistä tulkinnoista oli *Noiturin* maailmassa oleskeleva *Beann'shie*-hirviö, joka vastaa historiallista esikuvaansa lähes täydellisesti.

Beann'shie tai myös *banshee* nimellä tunnettu olio on naispuolinen aave, joka viestii tulevasta kuolemasta. Vaikka *bansheet* itsessään eivät ole ilkeämielisiä, heidän kohtaaminen tarkoittaa pahaa ennettä, joka usein on kuolema. Ulkonäöltään he voivat olla joko nuoria tai vanhoja, mutta ovat aina hyvin kalpeita naisia rääsyissä vaatteissa ja tulenpunaisilla silmillä. (Witcher wiki 2018, s.v. Banshee.)

Todellisuudessamme *Beann'shie*, joka tunnetaan myös nimillä *bean chaointe* tai *badhbh*, on alkujaan irlantilaisesta kansantarusta. Vaikka hirviöllä on eri nimitys riippuen seudusta, sen

alkuperä on samanlainen. Beann'shie on naispuolinen aave, joka viestii läheisen kuolemasta mm. räkäisyillä tai valituksilla. On sanottu, että jokaisella perheellä on oma beann'shiensa, joka joutuu tekemään surutyön ja ilmoittamaan tulevasta kuolemasta, mikä voidaan nähdä syynä niiden valitteluun, sillä he eivät ole pahoja, mutta heidän tuoma paha enne saa ihmiset pelkäämään heitä. Ulkonäöltään he ovat joko kauniita, nuoria naisia tai vanhoja ja lyhyitä akkoja. Tämä ulkonäön vastakohta voidaan yhdistää entisajan jumalattariin, joiden kerrotaan olleen vanhan ajan kuolemantuojia ennen kuin beann'shiet tulivat tunnetuimmiksi. (Lysaght 1999, 152–156.)

Suomentaja on lähtenyt kääntämään banshee-nimitystä tekemisen kautta ja päätenyt muuttamaan niiden lausumat valitukset yksinkertaiseen itkemiseen, mikä toisaalta korostaa niiden kokemaa suunnatonta surua. Samalla kääntäjä on päättänyt korostaa aaveen vanhaa ulkonäköä nuoren sijaan käyttämällä eukko-nimitystä. Tämä mielestäni noudattaa saduista tuttua kaavaa, että mahdollisesti rypistyneet ja vanhat kasvot yhdistetään helpommin pelkoon ja pahuuteen kuin nuoret kasvot (vrt. Hannu & Kerttu -sadun noita, Lumikin noita tai Tähkäpään noita). Suomentaja pystyi siis kääntämään hyvin pitkälti eri maan kansantarustoon liitetyn aaveen nimen, joka itsessään ei kerro paljoa tietämättömälle, ja loi nimen, joka ei vain luo mielikuvaa vanhahtavasta ulkonäöstä vaan tehokkaasti kertoo myös hirviön toiminnasta, vaikkakin yksinkertaistettuna.

Suomennoksessa on myös tulkittu jo luvussa 6.3 mainittu vesihirviö *rusalka*. Suomenkielinen käännös *vedenneito* ottaa mahdollisesti vaikutteita antiikin kreikan mytologian seireenistä ja merenneidosta, joka tunnetaan myös nimellä vedenneito. Seireeni on persoonaltaan lähempänä *rusalkaa*, mutta toisaalta merenneito on kuvaannollisempi ja kertoo jo nimellään jotakin itsestään. Syy, miksi käännös päätyi vedenneitoon eikä tunnetumpaa merenneitoon, liittyy kenties ennakkoluulojen välttämiseen. Merenneito on lukemattomien tarinoiden ja eri medioiden kautta saanut positiivisen maineen, jolloin tämä ”hyvyys” ei välttämättä sovi Sapkowskiin synkkään maailmaan. Vedenneito-käännöksellä luodaan ero tunnettuun merenneitoon, mutta silti säilytetään kuvaannollisuus ja välitön mielikuva lukijalle, kun hän lukee käännöksen. Lisäksi, *rusalkat* asustelevat jokien ja järvien läheisyydessä, jolloin merisanan käyttäminen olisi temaattisesti outoa.

Seuraavaksi tarkastelen saksankielistä käännöstä, joka sisältää myös osittain kuvailevia hirviönimiä, kuten *Sägmaul* (suom. sahasuu), *Poltergeist* (suom. meluhenki tai räyhähenki) ja muita tulkinnanvaraisia käännöksiä, kuten Jaga.

Sapkowskin teoksessa *Žagnica* on kuvailtu suureksi hirviöksi, jolla on pitkä, mädäntyneen puurungon näköinen vartalo ja viuhkamuotoinen häntä, jonka ansiosta se onnistuu liikkumaan vedessä nopeasti. Hänen etujaloissaan ja päässään on kivistä tehdyt sakset, joilla se voi leikata monenlaista saalista. (Witcher wiki 2019, s.v. *Sägmaul*.) Edellä mainitun kuvailun perusteella voi jo huomata kääntäjän johtopäätöksen ottaa hirviön aseistus etusijalle, ja tehdä siitä vaarallisempi muuttamalla sakset sahasiksi sekä keskittyä suuhun, korostaen mahdollisesti sitä, kun hirviö päättää sahata saalistaan jättijaloillaan, niin ne menevät suoraan sen suuhun.

Chochlik on taas pienikokoinen keppostelija, joka tykkää tehdä ilkikurisia jekkuja ihmisille kuten solmia hevosten harjat toisiinsa kiinni öisin (Witcher wiki 2019, s.v. *Poltergeist*). Todellisuudessamme *Chochlik* nimen sijaan voidaan käyttää myös nimeä *skrzat* tai *krasnoludek*, joka taas on puolalaisessa mytologiassa eräänlainen tonttu tai peikko, joka on pientä ihmistä muistuttava olio suipolla punaisella lakillaan. Vaikka fantasiakirjallisuuden asema on nostanut suosiotaan, niin puhuttaessa nimenomaan *krasnoludekista* tarkoitetaan edelleen useimmiten vanhojen kansantarujen tonttuja, kun taas modernissa fantasiassa käytetään muita nimityksiä, kuten kääpiötä. (Bab.la 2019; Definitions 2019.) Yllämainitun hirviön saksannos on *Poltergeist*, mikä on ihmeellistä, sillä sanan loppuosa *Geist* tarkoittaa sanaa 'aave', eli kummituksen tapaista haamua, jolla ei ole kehoa, mutta tässä tapauksessa hirviöllä tosiaan on keho, joka muistuttaa enemmän kääpiötä tai tonttua.

Nimen alkuosa, verbi *poltern* oli 1400-luvulla alkujaan tunnettu muodossa *boldern*, mutta riippuen missä päin Saksaa asusteli, niin sana saattoi myös olla muodossa *bolderen* 'meluta', *ballern* 'ampua, lyödä' tai *bullern* 'kiehua'. Nimi *Poltergeist*, joka kääntyy muotoon 'räyhähenki' tai vaihtehtoisesti *polternder Kobold* 'meluava peikko' oli jo tunnettu nimitys 1500-luvulla. (DUDEN 1987, s.v. *poltern*.)

Vaikka nimen suora kääntäminen muuttaisi hirviön aaveeksi, kääntäjä on turvautunut hahmon vuosisatoja tunnettuun etymologiaan, jonka näkökulma meluun voidaan liittää myös Sapkowskin luomukseen. Koska keppostelija on taipuvainen tekemään jekkuja ja saamaan muista reaktioita, niin hän yrittää luoda omalla tavallaan paljoa melua tyhjästä, mistä hän voi siten nauttia, kun ihmiset jäävät jekkujen uhreiksi.

Viimeisimpänä esimerkkinä tulkinnoista nostan saksannoksen *Jaga*, joka on käännös hirviöstä *Zjadarka*. *Zjadarka* on yhdistelmä puolan sanasta *zjadacz* 'syöjä' ja arka-suffiksista, jolla muodostetaan välineitä merkitseviä substantiiveja, eli nimi tarkoittaa käännettynä 'syömäkonetta'.

Sapkowskin luoma *Zjadarka* on metsässä asuva naispuolinen hirviö. Se näyttää hyvin rumalta naiselta roikkuvine rintoineen ja syylineen. Jotta se saa houkuteltua uhreja sen luokseen, se muuttaa itsensä kauniiksi naiseksi tai huolehtivaiseksi mummoksi. Niitä on myös kutsuttu yonoidiksi, sillä ne muistuttavat noitia ulkonäöltään ja ilkeydeltään. Ne tulevat öisin metsästämään suurella joukolla ja liikkuvat mm. lentävillä luudilla. (Witcher wiki 2019, s.v. *Zjadarka*.) *Zjadarkan* ulkonäkö, asutus ja toimintapa muistuttavat vahvasti maailmamme Baba Yagaa, joka on slaavilaisen mytologian tunnettu noitahahmo, josta on kerrottu lukemattomia tarinoita pienillä eroilla.

Baba Yaga on ollut tunnettu hahmo Venäjällä, Ukrainassa ja Valko-Venäjällä jo 1700-luvulla, ellei jo aiemminkin. Hän ei ole vain vaarallinen noita, vaan myös huolehtivainen äitihahmo, joka on liitetty pakanajumalattareen. Hänen alkuperäänsä on vaikea hahmottaa, mutta hänen lukemattomat tarinat vakiinnuttivat hänen asemansa ihmisten tietoisuudessa 1800-luvulla. Tarinasta riippuen Baba Yaga oli joko yksittäinen henkilö, kolme erillistä sisarusta tai yhä uudelleen kuolleista nouseva kuolematon Baba Yaga. Hän päättää tapauskohtaisesti, että auttaako vai tappaako hän ihmisiä, jotka löytävät tiensä hänen mökkiinsä luokse. Hän on eräänlainen metsän vartijatar, koska hän viettää siellä suurimman osan ajastaan. Silloin kun hän jättää metsän, hän lentää morttelilla ja käyttää luutaan, jotta hän voi lakaista taakseen jättämänsä jälkensä. Baba Yagan kerrotaan myös tietävän elämänlähteen salaisuudet ikuiseen elämään ja olevan itse maaäiti, mikä on syy sille, että hänet tunnetaan nykyisinkin vielä, ja siksi hänen legendansa ei tule koskaan kuolemaan. (Forrester 2013, VII–VIII.) Jotta voimme tutkia *Baba Yagan* etymologiaa tarkemmin, meidän tulee erottaa nimi erillisiksi sanoiksi *Baba* ja *Yaga*.

Itäisissä slaavilaisissa kansantarustoissa Baba-sana voi esiintyä ennen tai jälkeen Iaga-sanan tai ei esiintyä ollenkaan. Baba ei siis ole tarpeellinen osa nimestä, mutta useimmiten se esiintyy nimessä silti. Itse sana Baba esiintyy kaikissa slaavilaisissa kielissä. Sanan pääsääntöinen merkitys on 'isoäiti, isän tai äidin äiti', mutta se voi myös tarkoittaa '(vanhaa) naista, vaimoa'. Sana on johdettu indoeurooppalaisesta *b(h)āb(h)-sanavartalosta, josta on johdettu myös englannin *baby* 'vauva', saksan *Bube* 'poika' ja italian *babbo* 'isä'. Muinaisvenäjän kielellä

baba voi viitata kättilöön, velhottareen tai ennustajaan ja nykyvenäjän sana *babushka* 'isoäiti' on myös johdettu siitä. Baba on nykyvenäjäksi myös halventava nimitys naisesta sekä persoonattomasta, eli heikosta miehestä. (Johns 2004, 9.)

Iaga-sanana alkuperä ei ole niin selkeä, ja siksi sillä onkin monia eri näkökantoja ja tulkintoja tutkijoiden keskuudessa. Sana esiintyy mm. muinaisbulgariaksi muodossa *jezal/jedza* 'sairaus', serbokroaatiksi *jeza* 'kauhu', sloveniaksi *jeza* 'viha', muinaistšekiksi *jézé* 'noita, legendaarinen paha naisolento', nykytšekiksi *jezinka* 'häijy metsänymfi' ja puolaksi *jedza* 'noita, ilkeä nainen'. Venäjän murteissa esiintyvät myös verbit *iagat* 'huutaa, pitää ääntää, raivota' ja *egat* 'olla vihainen, raivo'. Iaga on myös yhdistetty liettuan verbeihin *engti* 'tehdä jotakin hitaasti, laiskasti' ja *nuengti* 'kiduttaa', anglosaksin sanaan *inca* 'epäillä, huoli, kipu' sekä muinaisnorjan sanaan *ekki* 'kipu, huoli'. 1800-luvulla tutkijat ovat johtaneet iaga-sanana indoiranilaisen sanskritin kielen sanasta *ahi* 'käärme'. (Johns 2004, 10.)

Kuten edellä mainitut esimerkit osoittavat, niin tietyt samanlaiset piirteet toistuvat muita useammin, vaikka kummallakin sanalla on monenlaisia merkityksiä kielestä riippuen. Baba-sana voidaan useimmiten liittää äitihahmoon ja huolenpitoon, kun taas Iaga-sana tuo enemmän negatiivista arvoa noita- ja raivokonnotaatioilla. Saksannoksen *Jaga*-käännös ei mahdollisesti huomioi kuitenkaan parin sadan vuoden edestä tehtyä etymologia ja sen historiaa, vaan vetoaa yksinkertaisemmin itse Baba Yagan legendaan, joka on todennäköisesti hyvin tunnettu Saksan ollessa Puolan rajanaapuri, ja tekee sen selväksi korostamalla vain nimen jälkimmäistä negatiivisempaa osaa ilman Baba-sanaa, mikä, kuten edellä tuli todettua, on mahdollista.

6.7 Uudelleenluonti

Uudelleenluontia, eli keksityn nimen siirtäminen lähdekielestä kohdekieleen, esiintyi suomennoksessa seitsemän kertaa ja saksannoksessa viisi kertaa. Koko saagan kenties merkittävin käännös on *noituri*. Se on sekä koko saagan nimi, että päähenkilö Geraltin ammattinimike. Alkuperäinen nimi on *wiedźmin*, joka on Sapkowskin kehittämä uudissana. *Wiedźmin* on muokattu sanasta *wiedzma* 'noita', joka tarkoittaa naispuolista taikuuden käyttäjää. Siihen lisätty maskuliininen in-loppuliite muuttaa sanan 'noita' suoraan muotoon 'miesnoita'. Muutos on hyvin suoraviivainen korostamaan, kun kyseessä on *noituri*, että henkilö on nimenomaan aina miespuolinen taikuuden käyttäjä.

Suomennoksen käännösratkaisu voidaan huomioda mielestäni kahdesta näkökulmasta. Ensinnäkin, sana *noituri* voi olla yhdistelmä verbistä noitua sekä ri-loppuliite, jolla tehdään verbistä tekijä, eli tässä tapauksessa henkilö, joka harjoittaa noituutta. Tämä antaa jo hyvän käsityksen siitä, minkälainen henkilö *noituri* on, mutta mielestäni parempi päätelmä on sanojen 'noita' ja 'soturi' yhdistelmästä. Tässä yhdistelmässä korostuu sekä taikuuden käytön tarpeellisuus, että myös metsästämissä fyysinen puoli, jota *noiturit* harjoittavat runsaasti, kun he metsästävät hirviöitä miekoillaan tai muilla perinteisillä lyömäaseillaan. Soturi herättää vahvoja mielikuvia voimakkaista ja vahvoista miehistä sekä kuvaa myös hyvin *noitureiden* elämäntapaa, johon kuuluu lähes ainainen taisteleminen ja sen harjoittelu jo nuoresta iästä lähtien, niin kuin antiikin kreikan spartan satureilla konsanaan.

Saksannos on myös huomionut 'miesnoita' -näkökulman käännösratkaisullaan *Hexer*, joka on maskuliininen taikuuden käyttäjä, eli jälleen korostetaan noidan sukupuolta. Sanan yhdistelmä mukailee suomennoksen vastaavaa. Noituuden harjoittamista tai taikomista tarkoittava verbi on 'hexen' ja siihen lisätään er-loppuliite, joka tässäkin tapauksessa tekee verbistä maskuliinisen tekijän.

Mglak ovat suohirviöitä, jotka hyödyntävät taikuutta metsästyksessä. Ne vaanivat sumun sisällä, ja mikäli sumua ei ole, ne luovat sen keinotekoisesti itse suoja-verhokseen. Sumun avulla ne erottelevat niiden alueellaan kulkijat toisistaan piilottamalla heidän jalanjälkensä ja vaimentamalla heidän äänensä (Witcher wiki 2018, s.v. Fogler). Eli sumu on hyvin oleellinen osa tämän hirviön identiteettiä. Tästä niiden nimensä on myös johdettu, sillä puolan sana *mgla* tarkoittaa 'sumua'. Suomennos on tehnyt hyvin suoranaloisen uudelleenluonnin yhdistämällä substantiivin 'sumu' kko-loppuliitteeseen, jolla substantiivista tehdään tekijä, eli lopputulos on *sumikko*. Saksannos on toiminut samoin käännösratkaisullaan. Saksankielinen sana sumulle on 'Nebel' ja kun sen sanan vartalo yhdistetään ling-loppuliitteen kanssa, niin saadaan *Nebeling*. Lopputulos on maskuliininen substantiivi, jonka vartalo kuvaa jotakin henkilö tai, tässä tapauksessa, jotakin ominaisuutta, eli sumua.

Toinen suomennoksen esimerkki on luvussa 6.6 mainittu *Zjadarka* 'syömäkone' ja sen suomennos, syöjätär. Kääntäjä on lähtenyt siirtämään hirviön kirjaimellista merkitystä "syömäkonetta" tyylikkäämpään ja osuvampaan muotoon. Tarunsa mukaan *Zjadarka* omii paljon samoja piirteitä Baba Jaga -legendan kanssa: hyvin vanha ja rääsytynen naispuolinen hirviö, joka asustelee metsässä ja vaanii hänen luokseen tulevia uhreja ruuan toivossa. Ruoka

on siis hyvin oleellinen osa tämän hirviön identiteettiä ja sitä kääntäjä on myös lähtenyt tuomaan esiin käännösratkaisullaan. Nimi voi olla yhdistelmä verbistä 'syödä', joka havainnollistaa hirviön selvää taipumusta syömiseen ja tär-loppuliitteestä, joka ilmaisee naispuolisuutta.

6.8 Lisäys

Lisäinformaatiota nimistä, eli lisäyksistä, ei kummastakaan käännöksestä juurikaan löytynyt. Suomennoksessa oli vain yksi lisäys (*Jättiläisvesilude*). Samoin saksannos sisälsi vain yhden lisäysken (*Waldschrat*).

Sapkowskin käyttämä nimi *Żyrytwa* tarkoittaa käännettynä 'vesiludetta'. Suomentaja näki mahdollisesti tarpeen luoda hirviöstä uhmakkaampi ja vaarallisempi mitä nimi alkujaan ilmaisi. Vaikka hirviö omistaa vesiluteelle ominaiset sarvet, niin hirviö muistuttaa ulkonäöltään enemmän valtavaa rapua isoilla saksillaan kuin mitättömän pientä ludetta, joka oleskelee vedessä (Witcher wiki 2018, s.v. Ilyocoris).

Kääntäjän valitsema jättiläis-etuliite vaikuttaa välittömästi hirviön mielikuvaan koosta ja antaa lukijalle tiedon, ettei tämä ole perinteinen vesilude, vaan huomattavasti vaarallisempi yksilö. Mielenkiintoisesti suomentaja käytti nimenomaan jättiläis-etuliitettä eikä vain jätti-etuliitettä ja tälle näen kaksi syytä. Ensinnäkin jättivesilude on jo käytetty suomennos tieteellisesti nimitystä Belostomatidae-vesiludeheimosta. Toisena syynä näen, että siinä missä jätti-sana voi tarkoittaa yleisesti valtavaa, niin jättiläis-sanasta tulevat vahvemmat konnotaatiot antiikin kreikan ja muiden mytologioiden jättiläisiin, mikä korostaa edelleen kokonäkökulmaa, että kyseinen vesilude on tosiaan valtava kooltaan.

Leshy on taas metsässä asuva, hyvin viisas metsäkissan ja karhun risteytykseltä näyttävä peto, jolla on kyky muuttaa muotoaan. Hirviötä kuvaillaan metsän pedoksi, joka "elää vain tappaakseen" vaanien puiden oksilla valmiina hyökkäämään saaliin kimppuun. (Witcher wiki 2018, s.v. Leshy.) Noiturin *leszy* perustuu samannimiseen slaavilaiseen mytologian hirviöön, jonka persoona ja olemus kuitenkin poikkeavat toisistaan. Mytologian *Leszy* on jumalainen metsän ja metsästyksen suojelija, joka muistuttaa ulkonäöltään ihmistä, mutta omistaa myös kyvyn muuntautua eri muotoihin. Hän ei ole niin paha kuin Sapkowskin teoksessa, vaan enemmän neutraali sivustakatsoja, joka kyllä reagoi vahvasti, mikäli joku käyttäytyy kaltoin hänen rakastamaansa metsää kohtaan. Hän on pikemminkin hyvin temperamenttinen tapaus,

joka ylläpitää vahvasti silmä silmästä -periaatetta ilkevaltaa tekevien kanssa. Leszyn nimi tarkoittaa venäjäksi ”Hän joka tulee metsästä”, mikä korostaa hirviön huolenpitoa asuinsijaintiaan kohtaan. (Wikipedia 2018, s.v. Leszy.)

Tätä tietoa mielestäni saksannoksen kääntäjä myös hyödynsi, kun hän pohti minkälaisen nimityksen hirviö saisi saksankielisille lukijoille. Ratkaisu oli *Waldschrat*. Sanan loppuosa ’Schrat’ tarkoittaa tietynlaista henkiolentoa ja elementaalia, jonka nimi muodostuu sen asuinympäristön perusteella. Esimerkiksi henki, joka asustelee niityllä ’Wiese’ olisi *Wiesenschrat*. Tässä tapauksessa henki asuu metsässä, jolloin sanan etuosa on *Wald* ’metsä’, mistä siten muodostuu *Waldschrat*.

6.9 Poisto

Poistoja ei esiintynyt kummassakaan käännöksessä, vaan kääntäjät loivat käännösratkaisunsa aina jollakin muulla käännös menetelmällä. Tulos on siinä mielessä pettymys, koska en täten voinut tutkia, missä kohdin ja millä perusteella kääntäjät mahdollisesti päättivät käyttää poistomenetelmää ja riistää sana lopullisesti käännöksestä.

Toisaalta tulos on mielenkiintoinen havainto nimenomaan siitä, että kääntäjät halusivat joka nimen kohdalla luoda onnistuneen käännöksen kohdekieleen. He eivät missään vaiheessa vain poistaneet yhtä nimeä, jos he esimerkiksi kokivat nimen ongelmallisena kieliopilliselta tai kulttuuriselta kannalta. Vaikkakin suhteellisen pieni otanta *Noiturin* hirviönimistä tuli ilmi vain luottelemaisesti ohimennen mainittuna, jolloin poiston hyödyntäminen olisi ollut mielestäni jossain määrin ymmärrettävää.

6.10 Kotouttamisen määrä

Taulukko 4. Kotouttavien menetelmien käyttömäärät

Käännös menetelmät	Suomi x/56	%	Saksa x/56	%
Transkriptio/translitterointi	2/56	3,57	2/56	3,57
Morfologinen/kulttuurinen	24/56	42,86	14/56	25
Korvaaminen	3/56	5,36	0/56	0
Lisäys	1/56	1,79	1/56	1,79
Poisto	0/56	0	0/56	0

Kuten taulukko 4 osoittaa, kummassakin käännöksessä morfologinen/kulttuurinen muutos oli eniten käytetty käännös menetelmä ja transkriptio/translitterointi sekä lisäys olivat identtisiä

käyttömääriltään. Saksannoksessa ei oltu tehty yhtäkään korvausta, kun taas suomennoksessa tämä tehtiin kolme kertaa. Kotouttamisen kannalta tehokasta poisto-menetelmää ei oltu hyödynnetty kummassakaan käännöksessä. Suomennoksessa kotouttavien käännösmenetelmien yhteenlaskettu käyttömäärä oli yli puolet kaikista käännösratkaisuista. Pyöristettynä luku oli lähes 55%, kun taas saksannoksessa kotouttaminen muodosti vain vajaan kolmanneksen (30%) kaikista käännösratkaisuista. Tämä on yllättävää, koska tulokset ovat ristiriidassa yleisen oletuksen kanssa siitä, että laajemmin puhutut kielet kotouttaisivat enemmän lähdetekstin sanoja omaan kulttuuriin sopivaksi kuin vähemmän puhutut kielet, jotka tyytyvät säilyttämään lähdekulttuurin sanavalinnat sellaisinaan. Tässä tilanne on kuitenkin päinvastoin, kun pieni suomi on kotouttanut suurta saksaa selkeästi enemmän.

Mistä tämä suomen näennäinen vieraannuttamisen puute siis johtuu? Yhtenä syynä voidaan pitää monien vuosisatojen taakse ylittyvät kantakielet. Saksa ja puola kuuluvat indoeurooppalaisiin kieliin, siinä missä suomi kuulu uralilaiseen. Tällöin, olkoonkin hyvin pienellä todennäköisyydellä, on todennäköisempää, että puola löytää saksan kielestä enemmän yhteisiä kantasanoja kuin suomen kielestä. Toinen, todennäköisempi syy on, että *Noiturissa* käytetyt mytologiset olennot ovat enimmäkseen Keski-Euroopan kulttuureista. Eli, vaikka Saksan germaaninen mytologia eroaakin Puolan slaavilaisesta mytologiasta, niin Saksan ja Puolan oleminen rajanaapureina tekee ne jo alttiimmiksi toistensa uskomuksille ja taruille toisin kuin Suomelle, joka sijaitsee Pohjois-Euroopassa omalla huomattavasti poikkeavalla kansantarustollaan.

Lisäksi, vieraannuttamisen käyttömäärällä on mielestäni raja, jota kääntäjän on huomioitava käännösprosessin aikana. Tämä raja voidaan toki tarvittaessa myös ylittää, mutta pidemmän päälle siitä kärsisi lukija. *Noiturin* maailma on laaja yhdistelmä eri maailman mytologioita ja sen hirviöitä. Useimmat hirviöt ns. perinteisistä vampyyreista ja ihmissusista lohikäärmeisiin ovat mahdollisesti tuttuja laajemmalle yleisölle, mutta vähemmän tunnetut, vieraskieliset hirviöt eivät välttämättä aukeaisi keskivertolukijalle ilman tarkempia selityksiä. Tämä itsessään ei ole ongelma, koska aivan kaiken ei tarvitse olla täysin selvää lukijalle. Mysteeri ja vieraus ovat rikkautta lukukokemukselle, kunhan se raja muistetaan. Lukija ei nauti lukemisesta, jos hän voi kuvailla ja jakaa mahtipontiset ja hirvittävät hirviöt vain kategoriaan ”se hirviö pitkällä nimellä” tai ”hirviö viidellä konsonantilla”. Hirviöiden tuoma hohto ja mystisyys katoaisi täysin ja tilalle tulisi vain mielipahaa ja turhautuneisuutta. Siksi suomennoksessa mahdollisesti oli

enemmän kotouttamista: jotta kirjoittaja pystyi tuomaan tekstin lähemmäksi lukijoita heille tutulla kirjoitustavalla.

Kenties Suomessa ollaan myös herätty Venutin mainitsemalle vastarinnalle ja halutaan pitää kiinni omasta rikkaasta kielestämme ja kulttuuristamme? Tai kansainvälisesti tunnettujen *Taru sormusten herrasta* - ja *Harry Potter* -mammuttisarjojen onnistuneet kotimaiset käännökset ovat saaneet ihmiset hereille suomen kielen moninaisuudesta, ja Tapani Kärkkäinen halusi jatkaa tätä omilla käännöksillään?

7 Päätelmät

Tässä tutkielmassa tarkastelin hirviönimien käännösratkaisuja, ja kuinka useasti kutakin käännösmenetelmää hyödynnettiin. Analyysistä selvisi, että saksannos pysyi lähdetekstille uskollisena enemmän vieraannuttavilla käännösmenetelmillä, ja suomennos otti päinvastaisen lähestymistavan ja panosti kotouttaviin käännösmenetelmiin. Tämä on päinvastainen tulos johdannossa mainitusta hypoteesistani, jossa laajemmin puhutun valtakielen oletetaan suosivan enemmän kotouttamista ja pitävän kiinni oman kielensä asemasta sitä tukevilla käännösratkaisuilla, siinä missä vähemmän puhuttu kieli kuuluisi taas alistaa itsensä vieraan kulttuurin tuomalle muutokselle.

Saksannoksessa lähdekielen kopiointi kohdekieleen oli selkeästi yleisin, kun taas suomennoksessa morfologinen/kulttuurinen muutos oli dominoivin menetelmä. Kumpikin käännös hyödynsi tasaisesti myös muita menetelmiä: tulkinta oli suomennoksen toiseksi suosituin ja saksannoksen kolmanneksi suosituin menetelmä, kun taas uudelleenluonti oli suomennoksen kolmanneksi suosituin ja saksannoksen neljänneksi suosituin. Erityinen huomio oli poisto-menetelmän puute, eli kääntäjät yrittivät aina saada jonkinlaisen käännöksen aikaiseksi.

Menetelmien jakosuhte voi kertoa myös kääntäjien erilaisista lähtökohdista. Suomennoksen Tapani Kärkkäinen oli mielestäni enemmän yhteensopiva tekemään käännöstä hänen kulttuuri- ja kielituntemuksen vuoksi ja se näkyikin hänen menetelmissään, joissa hän on suosinut enemmän luovuutta ja kulttuuritietämystä vaativia menetelmiä, eli hän on ottanut enemmän vapautta ja vastuuta käännösvalinnoissaan. Kulttuurisen muutoksen edellytyshän on erinomainen tieto sekä lähde-, että kohdekulttuurista. Myös tulkinnassa edellytys on itsevarmuus ymmärtää sanan alkuperäinen merkitys, ja sisäistää oleellinen ennen kuin lähtee muuttamaan sitä valitsemaansa suuntaan. Kärkkäinen esimerkiksi korosti monesti visuaalisen mielikuvan luomista käännösratkaisuissaan. *Beannshie* (Itkijäeukko) muuttui vanhaksi naiseksi, joka itkee tulevaa elämän menetystä, *Amfisbena* muuttui hyvin selkeästi nimetyksi kaksipääkärmeeksi ja *Zjadarka* muuttui pelottavaksi naispuoleiseksi syöjäksi, joka herättää mielikuvia mustan lesken tapaisesta oliosta.

Myös yksityiskohtien huomioimista tapahtui enemmän Kärkkäisen käännöksissä. Esimerkiksi edellä mainittu Amfisbena esiintyy saksannoksessa kahdesti, mutta suomennoksessa sillä on myös kaksi erillistä nimeä: Amfisbena ja kaksipääkäärme. Jälkimmäinen nimi mainittiin silloin, kun sen nimen lausujana oli tavallinen ja hieman yksinkertaisempi maatalan mies. Eli Kärkkäinen huomioi, että asiantuntevana noiturina Geralt osaisi nimetä käärmeotuksen todellisen nimen, kun taas asiasta tietämätön henkilö turvautuisi selittämään hirviön näkemällään: sillä on kaksi käärmeen päätä. Tässä korostuu mielestäni Kärkkäisen laajempi strategia hänen käännöksissään, missä hän yrittää huomioida laajemman kokonaiskuvan ja ottaa siitä vielä yhden askeleen eteenpäin. Hänen käännöksensä luovat monesti konkreettisen mielikuvan lukijalle ja korostavat hirviöiden erilaisia ominaisuuksia tai piirteitä niiden nimissään. Jättiläisvesilude, vedenneito, syöjätär, kiemura, kaksipääkäärme. Kun käännöksen lukija lukee jonkin edellä mainituista nimistä, niin hänelle ei tule vain abstrakti kuva pahantahtoisesta hirviöstä, vaan jotakin enemmän konkreettista, joka herättää myös enemmän tunteita. Käännös sisältää tuttua suomen kieltä, mutta se on ilmaistu tavalla, joka on myös osittain vierasta ja herättää ihmetystä.

Saksantaja Erik Simon ei niinkään hyödyntänyt kohdekulttuuritietämystään niin paljoa kuin Kärkkäinen, vaan panosti sen sijaan näennäisesti ”helpompaan” suoraan kopiointiin, mutta myös luovuutta vaativaan tulkintaan. Kopiointi ei itsessään tarkoita, että kääntäjä olisi kykenemätön kääntämään haastavia kohtia, ja jos kielet kerran jakavat keskenään samantapaisia sanoja, joita sekä lähde- että kohdekulttuuri ymmärtävät, niin silloin ymmärrettävästi käytetään niitä jo tunnettuja sanoja, eikä muokata vain muokkaamisen vuoksi. Suuresta kopioinnin määrästä huolimatta Simon osoitti myös Kärkkäisen tavoin sanojen historian tuntemusta, ja tuomalla nimiin visuaalisia vivahteita, jotta lukija saisi jonkinlaisia mielikuvia siitä, minkälainen hirviö oli milloinkin vastassa.

Voidaan myös pohtia käännöskielten vaikutusta itse käännösprosessiin. Ehkä Erik Simon ei voinut kääntää hirviönimiä luovemmin, vaikka hän olisi niin halunnut, koska Puola ja Saksa jakavat keskenään niin paljon samankaltaisuuksia mytologioiden ja sanojen välillä, ja sen vuoksi teos sisälsi niin paljon nimellisesti vieraannuttamista kopioinnin muodossa. Vaikka käännösstrategia olikin nimeltään vieraannuttamista, niin oliko se todella sitä, jos lähdekulttuurin sanat ovat jo kohdekulttuurille tuttua, kuten Koskinen (2012, 15) toteaa? Raja kotouttamisen ja vieraannuttamisen välillä hämärtyy ja täyttää varmuutta siitä, mikä oli ensisijainen strategiavalinta, ei ole.

Siksi mielestäni suomennoksen Kärkkäinen sai myös vapaammin työskennellä ja valita mitkä hirviöt saisivat enemmän kotouttavan ja mitkä enemmän vieraannuttavan käsittelyn, koska Suomella ei ole samanlaisia sidoksia Keski-Euroopan mytologioihin. Kärkkäinen pystyi valitsemaan joko pitäytymällä täysin vieraannuttamisessa, yhdistämällä hirviö suomen kansantarustoon tai kehittämällä sille aivan uusi nimi, joka aukeaisi lukijoille.

Jatkotutkimuksen aiheena voitaisiin ottaa vielä englanninkielinen käännös tutkittavaksi. Tässä tutkielmassa käytin tilastollisesti harvaa puhuttua suomen kieltä ja huomattavasti yleisemmin puhuttua saksan kieltä. Vaikka saksa onkin erityisesti Euroopassa jo valtakielen asemassa, niin itse *lingua franca* -kielellä tehty käännös toisi mielestäni enemmän ilmi muun muassa kotouttamisen vaikutuksesta. Onko englanti tosiaan niin dominoiva kieli, että Puolasta lähtöisin oleva, Itä-Euroopan mytologioita suosiva fantasiateos muuntautuisi täysin tunnistamattomaksi englannin käännöksen käsittelyssä? Vai onko Venutin (1995) maalamat pirut vuosikymmenten takaa sittenkin laantuneet ja lopputulos olisikin maltillisempi käännösprosessi säilyttäen vieraan kulttuurin viehätyksen?

Toisena jatkotutkimuksena haluaisin perehtyä enemmän *Noiturin* maailman henkilöhahmoihin ja paikannimiin. Tässä tutkielmassa tutkin hirviönimien käännösratkaisuja, mikä on hyvin oleellinen osa Sapkowskiin luomaa maailmaa, mutta monet hirviöt olivat kuitenkin peräisin eri kansakuntien mytologioista, ja siinä mielessä ne olivat jo jossain määrin tunnettuja olentoja maailmassamme. Sapkowski toki muokkasi ja yhdisteli erinäisiä osia niiden tarinoista luodakseen jotain aivan uutta, mutta jonkinlainen pohjatieto hänelle oli valmiina. Henkilönimet ja paikannimet voisivat mielestäni olla enemmän Sapkowskiin täysin omia luomuksia ilman ulkopuolista härintää, jolloin mahdollinen viitekehys hirviönimien tapaan olisi pienempi. Tällöin myös kääntäjien kykyjä koeteltaisiin enemmän, kun he joutuisivat kääntämään ns. tyhjistä ilman auttavia taustatietoja, jolloin myös muun muassa Kußmaulin (2000) mainitsema luova kääntäminen ja sen oikeanlainen hyödyntäminen korostuisi.

Tämän lisäksi tässäkin tutkielmassa käytetyt lähteet henkilönimien kääntämisestä liittyivät monesti nimenomaan lasten kirjallisuuteen ja sen kääntämiseen, mikä on ymmärrettävää ottaen huomioon lapsilukijoiden vieraiden maiden kulttuuritietämys. Kotouttaminen on tässä tapauksessa enemmän välttämätöntä, jotta nuori lukija pystyy ymmärtämään tarinaa paremmin. Olisi mielenkiintoista tarkistaa, että suosiiiko tämä aikuisempaa lukijakuntaa varten tehty teos ja siitä tehdyt käännökset samanlaisia strategioita kotouttamisen ja vieraannuttamisen

tasapainottamisella kuin lasten kirjallisuudessa yleensä. Vai poikkeaisiko *Noituri*-teoksen käännöksissä käytetyt käännösstrategiat ja -menetelmät henkilönimien ja paikannimien suhteen merkittävästi nuoremmalle lukijakunnalle suunnatusta?

Lähdeluettelo

Aineisto

Sapkowski, Andrzej 2010. *Viimeinen Toivomus*. Suomennos Tapani Kärkkäinen. Helsinki: WSOY.

Sapkowski, Andrzej 2006. *Der letzte Wunsch*. Saksannos Erik Simon. München: Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG.

Lähteet

Bab.la 2019. *Skrzat*. Saatavilla: <https://en.bab.la/dictionary/polish-english/skrzat> [Luettu 11.1.2019]

Bertills, Yvonne 2003. *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Turku: Åbo Akademi University Press.

Chesterman, Andrew 1997. *Memes of translation: the spread of ideas in translation theory*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.

Definitions 2019. *Definitions for krasnoludek*. Saatavilla: <https://www.definitions.net/definition/krasnoludek> [Luettu 11.1.2019]

DUDEN 1989. *Das Herkunftswörterbuch. Etymologie der deutschen Sprache*. Mannheim: Bibliographisches Institut & F.A. Brockhaus AG.

Britannica 2019. *Ghoul*. Saatavilla: <https://www.britannica.com/topic/ghoul> [Luettu 13.2.2019]

Etymonline 2019. Saatavilla: <https://www.etymonline.com/> [Luettu 13.2.2019]

Fernandes, Lincoln 2006. *Translation of Names in Children's Fantasy Literature*. New Voices in Translation Studies 2. 44–57. Saatavilla: https://www.researchgate.net/publication/237246131_Translation_of_Names_in_Children's_Fantasy_Literature_Bringing_the_Young_Reader_into_Play_i [Luettu: 6.8.2017]

Forrester, Sibelan; Goscilo, Helena; Skoro, Martin 2013. *Baba Yaga. The Wild Witch of the East in Russian Fairy Tales*. Mississippi: University Press of Mississippi.

Hammer Jill, 2019. *Lilith, Lady Flying in Darkness*. Saatavilla: <https://www.myjewishlearning.com/article/lilith-lady-flying-in-darkness/> [Luettu 12.2.2019]

Hurwitz, Siegmund 1999. *Lilith the First Eve: Historical and Psychological Aspects of the Dark Feminine*. Einsiedeln: Daimon Verlag.

Johns, Andreas 2004. *Baba Yaga. The Ambiguous Mother and Witch of the Russian Folktale*. New York: Peter Lang Publishing, Inc.

Jääskeläinen, Riitta 1993. Investigating translation strategies. Teoksessa Sonja Tirkkonen-Condit, John Laffling (toim.), *Recent Trends in Empirical and Translation Research*. Joensuu: Joensuun yliopisto. 99–119.

ISO suomen kielioppi 2018. <http://scripta.kotus.fi/visk/etusivu.php> [Luettu 18.11.2018]

Ivanits, Linda 1989. *Russian Folk Belief*. New York: M. E. Sharpe.

Kapari-Jatta, Jaana 2008. *Pollomuhku ja Posityyhtynen*. Helsinki: Tammi.

- Kemppanen, Hannu, Jänis, Marja & Belikova Alexandra (toim.) 2012. *Domestication and Foreignization in Translation Studies*. Berlin: Frank & Timme GmbH.
- KOTUS 2013. *Haltiat ja örkit*. Kotimaisten kielten keskus. Saatavilla: https://www.kotus.fi/nyt/kotus-blogi/kersti_juva/haltiat_ja_orkit.10229.blog [Luettu: 6.11.2017]
- Koskinen, Kaisa 2012. Domestication, Foreignization and the Modulation of Affect. Teoksessa Hannu Kemppanen, Marja Jänis & Alexandra Belikova (toim.), *Domestication and Foreignization in Translation Studies*. Berlin: Frank & Timme GmbH. 13–32.
- Kußmaul, Paul 2000. *Kreatives Übersetzen*. Tübingen: Stauffenburg Verlag Brigitte Narr GmbH.
- Kußmaul, Paul 2007. *Verstehen und Übersetzen*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag GmbH + Co. KG.
- Käpynen, Kirsi 2011. *Fiktiiviset nimet Mauri Kunnaksen teoksessa Viikingit tulevat! ja niiden englannin- ja ruotsinkieliset käännökset*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Kärkkäinen, Tapio 2019a. *Andrzej Sapkowski*. Saatavilla: <http://www.saunalahti.fi/tapank/sapkowski.html> [Luettu 21.1.2019]
- Kärkkäinen, Tapio 2019b. *Kuka olen?* Saatavilla: <http://www.saunalahti.fi/tapank/index2.html> [Luettu 21.1.2019]
- Lepaus Henna, 2017. *Kräxistä Kräksiksi – helppo hahmonimi? Lastenkirjan hahmonimien käännösmenetelmät ja karakterisaatio*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Leppälahti, Merja 2012. *Vahvaa väkeä. Kotimaisia uskomus- ja fantasiaolentoja*. Helsinki: Finn Lectura.
- Lysaght, Patricia 1999. ASPECTS OF THE EARTH-GODDESS IN THE TRADITIONS OF THE BANSHEE IRELAND. Teoksessa Miranda Green, Sandra Billington (toim.), *The Concept of the Goddess*. Lontoo: Routledge. 152–165.
- Lörscher, Wolfgang 1991. *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies: A Psycholinguistic Investigation*. Tübingen: Gunter Narr.
- Maamies, Sari 2018. *Haltija ja haltia*. Saatavilla: <https://www.kielikello.fi/-/haltija-ja-haltia> [Luettu 11.9.2018]
- Manlove, Colin 1975. *Modern Fantasy: Five Studies*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Mathews, Richard 2011. *Fantasy The Liberation of Imagination*. New York: Routledge.
- Merriam-Webster 2018. Saatavilla: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/monster> [Luettu 24.7.2018]
- Meri, Veijo 1982. *Sanojen synty*. Jyväskylä: K. J. Gummerus.
- Mäkinen, Katri 2010. *HARRY POTTER AND THE CHALLENGES OF TRANSLATION: Treatment of personal names in the Finnish and German translations of the three first Harry Potter books by J. K. Rowling*. Jyväskylän yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Newmark, Peter 1988. *A Textbook of Translation*. Hertfordshire: Prentice Hall International (UK) Ltd.

- Nida, Eugene 1964. *Toward a science of translating*. Leiden: E.J. Brill.
- Nord, Christiane 2003. *Proper names in translations for children: Alice in wonderland as a case in point*. Translators' Journal vol. 48, 182–196. Saatavilla: <http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n1-2/006966ar.pdf>. [Luettu: 24.10.2017]
- Oittinen, Riitta & Mäkinen, Pirjo (toim.) 2007. *Alussa oli käänös*. Tampere: Tampere University Press.
- Oziewicz, Marek 2018. Speculative Fiction. Saatavilla: <http://literature.oxfordre.com/view/10.1093/acrefore/9780190201098.001.0001/acrefore-9780190201098-e-78>. [Luettu 20.6.2018]
- Puurtinen Tiina, 2007. Käänösten hyväksyttävyys. Teoksessa Riitta Oittinen & Pirjo Mäkinen (toim.), *Alussa oli käänös*. Tampere: Tampere University Press. 82–94.
- Schreiber, Michael 1999. Übersetzungstypen und Übersetzungsverfahren. Teoksessa Snell-Hornby, Hönig, Kußmaul & Schmitt (toim.), *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg Verlag Brigitte Narr GmbH. 151–154.
- Schult, Stefanie 2015. *Subcreation: Fictional-World Construction from J.R.R. Tolkien to Terry Pratchett and Tad Williams*. Berliini: Logos Verlag Berlin GmbH.
- Sun, Sanjun 2012. *Strategies of Translation*. Saatavilla: <http://www.sanjun.org/TranslationStrategies.html> [Luettu 26.10.2017]
- Uhtua 2018. *Karjalan kieli*. Saatavilla: <http://www.uhtua.info/index.php/karjalan-kieli> [Luettu 12.10.2018]
- Venuti, Lawrence 1995. *The translator's invisibility: a history of translation*. London & New York: Routledge.
- Vilén, Anne-Maaret 2009. *Hogwartsista Tylypahkaan – Harry Potter -kirjojen erisnimien kääntäminen suomeksi ja saksaksi*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma
- Wiktionary 2019. Saatavilla: https://en.wiktionary.org/wiki/Wiktionary:Main_Page [Luettu 18.2.2019]
- Wikipedia 2018. Saatavilla: https://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page [Luettu 11.10.2018]
- Witcher wiki 2018. Saatavilla: https://witcher.fandom.com/wiki/Witcher_Wiki [Luettu 11.10.2018]

DEUTSCHE KURZFASSUNG

Universität Tampere

Fakultät für Informationstechnologie und Kommunikationswissenschaften

Masterstudiengang Multilinguale Kommunikation und Translationswissenschaft

B-Arbeitssprache Deutsch

KOLISEVA, KARI: Baba Jaga oder Verschlinger? Die Monsternamen in „*der Hexer*“ und ihre finnischen und deutschen Übersetzungen

Masterarbeit: 60 Seiten

Deutsche Kurzfassung: 13 Seiten

April 2019

1 Einleitung

Fantasie ist heutzutage sehr deutlich populär in der Media und dadurch sind auch die Übersetzungen mehr sichtbar für die Öffentlichkeit. HBOs *Game of Thrones* TV-Serie ist eine der meist gesehene TV-Serien überhaupt und auch andere Fantasiereihen, wie die auf mystische Märchenkreaturen fokussierte *Es war einmal* -Serie, sind populär. Sogar Netflix wird im Jahr 2019 eine TV-Serie machen, das auf Andrzej Sapkowskis berühmte *Hexer*-Saga basiert. Deswegen denke ich, dass es eine gute Zeit wäre um die *Hexer*-Saga und ihre Übersetzungen mehr gründlich zu untersuchen.

Ich war immer von Fantasieliteratur und von ihren Übersetzungen fasziniert. Wie die Übersetzer die Übersetzungen machen, was sie aus dem Original nehmen und was sie ganz weglassen. Sie haben so viel Macht und Sagen über das Endprodukt und über wie die Zielkultur die Quellenkultur sehen wird.

In dieser Magisterarbeit werde ich die Monsternamen in der *Hexer*-saga und ihre finnischen (*Viimeinen toivomus*) und deutschen (*Der letzte Wunsch*) Übersetzungen des ersten Buches untersuchen. Wie haben die Übersetzer z.B. die Mythologie und die verschiedenen Kulturen miteinander eingemischt. Ich werde auch untersuchen, ob die Übersetzungen mehr die Strategie Domestizierung oder Verfremdung benutzten. Meine Hypothese ist, dass die deutsche Übersetzung als eine mehr gesprochene Sprache mehr Domestizierung verwendet und die finnische Übersetzung als eine weniger gesprochene Sprache mehr die Verfremdung bevorzugt.

2 Fantasieliteratur und die Funktionen der Namen

Fantasieliteratur gehört zum dem spekulativen Fiktion, was Fantasie- Horror- und Sci-fi-Literatur umfasst. Während Horror- und Sci-fi-Literatur sich auf unserer realen Welt basieren und von unseren Regeln abhängen, kann Fantasie diese Regeln brechen und ganz neue dazu bilden. In Sci-fi müssen die Ereignisse durch Wissenschaft erklärt werden können. Sogar, wenn sie so futuristisch wie auch immer scheinen können. (Mathews 2011, 4.)

Als Beispiel nehme ich die Sci-fi-Saga *Star Wars*. Alles, was in dem *Star Wars* -Universum passiert, kann man mit der Wissenschaft innerhalb *Star Wars* erklären. Es könnte so unglaublich wie möglich scheinen, aber im Kontext dieser Welt, ist es logisch. Dagegen in der *Hexer*-Saga gibt es solche Kreaturen wie die Untoten und Magier, die zaubern können. Das kann man nicht logisch durch die Wissenschaft erklären, aber das muss man auch nicht, weil es Magie ist.

Ein Charakter einen Namen oder ein Namenselement zu geben ist eines der wichtigsten Umstände, dass man in der Literatur machen kann. Der Funktion von Namen ist die Identifizierung und Individualisierung. Wenn ein fiktiver Charakter einen Namen hat, kann der Leser sich durch den Charakter besser in der Welt hereinsetzen. (Bertills 2003, 47-49.)

Wenn der Name des Charakters erwähnt wird, kann der Leser sich mit dem Charakter einfacher identifizieren. Je länger es dauert den Namen zu hören, desto mehr distanziert sich der Leser von dem Charakter. Das sieht man in klassischen Märchen, wo der Hauptcharakter einen Namen hat und die Seitencharakter keine haben. Rotkäppchen hat einen Namen, aber die anderen Charaktere sind nur der ‚Wolf‘, die ‚Oma‘ und der ‚Jäger‘. (Bertills 2003, 48-49.)

3 Die Übersetzung von Fantasieliteratur und ihre Herausforderungen

Obwohl die Fantasieliteratur mehr Freiheiten als andere Fiktionen hat, kann der Übersetzer die Problematischen Punkte nicht vermeiden. In der Fantasie eine von diesen Schwierigkeiten ist der Name. Wie kann der Übersetzer einen Namen übersetzen was möglicherweise nur gerade in der Quellsprache erschaffen wurde? Wie kann die Übersetzung gleichzeitig ungewöhnlich fremd aber auch richtig und logisch in dem Fantasiekontext klingen?

Zuerst muss der Übersetzer herausfinden, ob das Wort echt oder fiktiv ist, also hat der Autor etwas selbst kreiert oder nicht. Dann muss man das Wort von allen Seiten betrachten und es verstehen: die Grammatik, die Vorstellung und die Persönlichkeit des Wortes. Das Wort kann

sich als fiktiv zeigen, aber es hat immer hinweise für die Zeit, wenn es geschaffen wurde. Am Ende muss man die Wörter durch die verschiedenen Grammatiken beabsichtigen. Ein Wort kann in einer anderen Sprache mehrere oder weniger Silben haben als in anderen Sprachen. Das wichtigste mit der Kreation ist das Gefühl von etwas Bekannten aber auch fremden, das Verstehen und die Vorstellung. Das ist das, was man in die andere Sprache übersetzen muss. (Kapari-Jatta 2008, 74-75; 79, 80.)

4 Übersetzungsmethoden und -verfahren

Die Übersetzungsmethode bezieht sie auf den ganzen Text und hängt von dem Texttyp und von der Absicht der Übersetzung ab. Also, die Übersetzungsmethode antwortet auf die Frage wie man den ganzen Text übersetzen soll. Deswegen kann man nicht nur eine einzige, richtige Übersetzungsmethode haben. Die Entscheidung ist oft zwischen die wörtliche und die freie Übersetzung. Diese Punkte sind auch sichtbar in den Methoden Domestizierung (mehr frei) und Verfremdung (mehr wörtlich). (Schreiber 1999, 151.)

Übersetzungsmethoden sind lose angefertigte Regeln und Prinzipien, die ein Übersetzer benutzt um sein Übersetzungsziel zu erreichen. Also, der Übersetzer erkennt die Ausgangspunkt der Übersetzung, ihre Herausforderungen und was für ein Endprodukt er möchte, und dann verwendet er die Methoden, die ihm zu der bestmöglichen Lösung bringen. Es ist auch gut die Unterschiede zwischen globalen und lokalen Übersetzungsmethoden zu beachten. Die globalen Methoden sind mehr an den allgemeinen Prinzipien des Übersetzers ausgerichtet, während die lokalen Methoden mehr bestimmte Funktionen, die mit den Problemlösungsfähigkeiten des Übersetzers zusammenhängen, sind. (Jääskeläinen 1993, 116.) Die Übersetzungsverfahren unterscheiden sich von den Übersetzungsmethoden durch die Konzentration auf die kleinere Gesamtheit und hängen sowie von der erwählten Übersetzungsmethode als auch von den Sprach- und Kulturpaar ab. (Schreiber 1999, 151).

Jetzt werde ich die Übersetzungsverfahren von Christiane Nord (2003), Theo Hermans (1998), und Lincoln Fernandes (2006) durchgehen und von diesen Verfahren werde ich meine Liste von Verfahren machen, was ich in dieser Magisterarbeit verwenden werde.

Christiane Nords (2003) fünf Übersetzungsverfahren sind:

- 1) Nicht übersetzen also *Kopierung*: die Schreibweise wird nicht verändert.
 - 2) *Transkription* oder *Transliteration*: ein Name, der Kyrilliza enthält, wird zum lateinischen Alphabet übertragen.
 - 3) *Morphologische Veränderung*: Der Quellename wird zu der Zielsprache domestiziert. Zum Beispiel der englische Name *Alice* wird im spanisch zu *Alicia*.
 - 4) *Kulturelle Veränderung*: Mehr Domestizierung, wo die Zielkultur betont wird. Zum Beispiel, *Alice* wird zu *Liisa* im finnisch.
 - 5) *Substitution*: Der originale Name wird zum ein ganz verschiedenen Namen verändert.
- (Nord 2003, 182–183.)

Bertills (2003, 206–207) sagt nach Hermans (1998)⁸, dass es vier konkrete Mittel gibt Namen zu übersetzen:

- 1) *Kopierung*: Der Name wird genau von einer Sprache in den anderen übertragen.
- 2) *Transkription*: Der Name wird zum Beispiel mit Rechtschreibung oder Phonologie transliteriert.
- 3) *Substitution*: Der Name wird mit einem neuen Namen ersetzt, wenn der Name in dem Quellentext nicht zum etwas gehört.
- 4) *Übersetzung*: Wenn der Name eine Bedeutung in dem Lexikon hat, kann man es übersetzen.

Zusätzlich zum diesem Verfahren gibt es noch *nicht übersetzen*, also *Entfernung*, und mit einem *Sammelbegriff substituieren*. *Nicht übersetzen* bedeutet, dass der Name ganz von der Zielsprache entfernt wird und *Sammelbegriff substituieren* ist eine Selbstverständlichkeit. (Bertills 2003, 206–207.) Nords (2003) und Hermans (1998) Übersetzungsverfahren enthalten also viele Ähnlichkeiten, aber auch Verschiedenheiten. Nord sieht *nicht übersetzen* als *kopieren*, wohingegen Hermans es als eine komplette *Entfernung* von den Zieltext sieht. Hermans sieht verschiedene Verfahren mehr als ein großes Ganzes, während Nord sie als eigene Kategorien, die eine eigene Funktion haben, abteilt.

⁸ Hermans, Theo 1985. *The Manipulation of Literature. Studies in Literary Translation*. Iso-Britannia, Croom Helm (Bertills 2003, 206–207).

Fernandes' eigene Übersetzungsverfahren beruhen auf Hermans, aber er hat auch sechs seine eigene Verfahren:

- 1) *Interpretation*: Wenn der Name „Semantisch geladen“ ist und eine Übersetzung benötigt, um die Bedeutung des Namens in die Zielsprache zu übersetzen.
- 2) *Wiederschaffung*: ein erfundener Name wird in die Zielsprache übertragen.
- 3) *Hinzufügung*: zu dem originellen Namen wird zusätzliche Information abgegeben, was die Namen einfacher zu verstehen macht.
- 4) *Transposition*: die Wortart wird verändert, zum Beispiel von Substantiv zur Adjektiv.
- 5) *Phonologische Substitution*: der Name in der Zielsprache versucht die phonologischen Attribute des Namens in der Quellsprache zu imitieren.
- 6) *Gewohnheitsmäßigkeit*: Der Name in dem Quelltext ist schon in der Zielsprache etabliert, und deswegen wird der Name als solches akzeptiert. Zum Beispiel, historische oder geographische Namen. (Fernandes 2006, 50–55.)

Die Übersetzungsverfahren von Fernandes geben den Übersetzer mehr Freiheit und damit mehr Verantwortung. Nord und Hermans konzentrieren sich mehr auf dem Kern des Namens, und wie man den schon gegebenen Namen mit verschiedenen Verfahren zum etwas ganz anderem verarbeiten könnte. Fernandes wiederum beachtet den Namen nur als ein Teil der großen Ganzheit, und gibt mehr Freiheit um die Umgebung des Namens herum zu arbeiten.

5 Untersuchungsmaterial und -methode

Andrzej Sapkowskis die *Hexer*-Saga ist weltberühmt für seine mehr trübe, realistische dargestellte Fantasiewelt mit seinen Schrecklichen Monstern und andere Kreaturen. Zudem Bücher ist die *Hexer*-Saga auch eine populäre Videospielserie und im Jahr 2019 wird Netflix auch eine auf die Bücher basierte TV-serie machen.

Der Hexer erzählt über einem Hexer, Geralt, wer von Stadt zur Stadt zieht und unterwegs verschiedene Monster begegnet und die tötet, aber nur, wenn die Bewohner willig sind für die Dienste von Geralt zu bezahlen. Geralt hat Züge von einem Antihelden, mit seinem trüben Moral, trockenem Humor und kaltem Art zu kämpfen. Die Kreaturen von „*der Hexer*“ basieren sich auf verschiedene Volkssagen und Mythologien von überall aus der Welt wie slawisch, skandinavisch und griechisch. Deswegen sind die Monster auch sehr vielseitig von gewöhnlichen Vampiren und Werwölfe zu dem mehr exotischen *Verschlingern*. Als

untersuchungsmaterial benutze ich die im Netz gefundene Hexer-wiki mit seinem originellen polnischen Monsternamen und werde die mit den finnischen und deutschen Namen von den Übersetzungen vergleichen.

Die Vergleichung basiert sich auf die Übersetzungsverfahren in Kapitel 4. Die ausgewählten Übersetzungsverfahren sind: 1) Kopierung, 2) Transkription oder Transliteration, 3) Morphologische Veränderung, 4) Substitution, 5) Übersetzung, 6) Interpretation, 7) Wiederschaffung, 8) Hinzufügung und 9) Entfernung.

Die Namen werde ich miteinander in verschiedenen Excel-Tabellen vergleichen. Tabelle 1 zeigt alle Monsternamen und von welchen Seite sie aus dem Buch genommen sind. Tabellen 2 und 3 zeigen die nummerierten Übersetzungsverfahren in den finnischen und deutschen Übersetzungen. Tabelle 4 zeigt die fünf domestizierte Verfahren und ihr Verbrauch.

Tabelle 1. Die Übersetzungen von den Monsternamen

Original	finnische Übersetzung	seite	deutsche Übersetzung	seite
Wiedźmin	Noituri	5	der Hexer	7
Bazyliśzek	Basiliski	12	der Basilisk	14
Smok	Lohikäärme	12	der Drache	14
Utopiec	Vesihii	12	der Wasserman	14
Bobolak	Mörköpeikko	12	der Murmelmensch	15
Borowik	Korvenmyrä	12	der Waldteufel	24
Wilkołak	Ihmissusi	12	der Werwolf	15
Rusalka	Vedenneito	13	die Nixe	15
Beann'shie	Itkijäeukko	13	die Banshee	15
Strzyga	Stryksi	15	die Striege	16
Wampir	Vampyyri	21	der Vampir	24
Leszy	Metsähiisi	21	der Waldschrat	24
Kikimora	Kikimora	53	die Kikimora	59
Wipper	Vipperi	53	der Vipper	59
Nivellen	Nivellen	61	Nivellen	68
Mula	Mula	77	die Mula	88
Alp	Alpori	77	der Alp	88
Bruxa	Bruksa	79	die Bruxa	90
Amfisbena	Amfisbena	100	der Amphisbaene	115
Lilit/Niya	Lilit/Niya	101	Lilith/ Niya	116

Gnom	Maahinen	106	der Gnom	122
Pólfelf	Puolhaltia	112	der Halbelf	129
Mantikora	Mantikori	141	die Mantikora	161
Wywerna	Traakki	141	der Wyvern	161
Mglak	Sumikko	141	der Nebling	161
Żagnica	Ukonkorento	141	der Sägmaul	161
Żyrytwa	Jättiläisvesilude	141	der Steinbeißer	161
Przeraza	Kimairasirkka	142	die Greule	161
Ghul	Guuli	142	der Ghul	161
Graveir	Graveiri	142	der Graveir	161
Gigaskorpion	Gigaskorpioni	142	der Gigaskorpion	161
Zjadarka	Syöjätär	142	die Jaga	161
Skolopendromorf	Sklopndromorfi	152	der Scolopendromorph	173
Jeż z Erlenwaldu	Siili Erlenwaldista	164	Igel von Erlenwald	187
Wij	Kiemura	193	der Winder	221
Troll	Peikko	193	der Troll	222
Widlogon	Haarukkahäntä	194	der Gabelschwanz	222
Nimfa	Nymfi	194	die Nymphe	222
Driada	Dryadi	194	Scheuweib	222
Gryf	Griipi	196	der Greif	225
Amfisbena	Kaksipääkäärme	196	der Amphisbaene	225
Przeraza	Kimaira	196	der Chimäre	225
Fleder	Nahkaguaani	196	der Flatterer	225
Drakonid	Drakonidi	196	der Drakonid	225
Elf	Haltia	199	der Elf	228
Mora	Riähkä	199	die Mora	229
Chochlik	Tonttu	199	der Poltergeist	229
Błędak	Harhakko	200	der Irrling	229
Mamun	Mammuuni	200	der Blender	229
Krasnolud	Kääpiö	211	der Zwerg	242
Silvan	Sylvaani	222	der Silvan	255
Danamebi	Danamebi	244	Danamebi	244
D’jinni	Džinni	259	der Dschinn	295
Marida	Maridi	298	der Marid	341
Ifrit	Ifriti	298	der Ifrit	341
D’ao	D’ao	298	der D’ao	341

Tabelle 2. Die finnischen Übersetzungen

Original	finnische Übersetzung	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Wiedźmin	Noituri							x		
Bazyliszek	Basiliski			x						
Smok	Lohikäärme					x				
Utopiec	Vesihäisi			x						
Bobolak	Mörköpeikko				x					
Borowik	Korvenmyrä				x					
Wilkołak	Ihmissusi					x				
Rusalka	Vedenneito						x			
Beann'shie	Itkijäeukko						x			
Strzyga	Stryksi			x						
Wampir	Vampyyri			x						
Leszy	Metsähäisi			x						
Kikimora	Kikimora	x								
Wipper	Vipper							x		
Nivellen	Nivellen	x								
Mula	Mula	x								
Alp	Alpori							x		
Bruxa	Bruksa			x						
Amfisbena	Amfisbena	x								
Lilit/Niya	Lilit/Niya	x								
Gnom	Maahinen			x						
Pólf	Puolhaltia		x							
Mantikora	Mantikori			x						
Wywerna	Traakki			x						
Mglak	Sumikko							x		
Żagnica	Ukonkorento						x			
Żyrytwa	Jättiläisvesilude								x	
Przeraza	Kimairasirkka						x			
Ghul	Guuli			x						
Graveir	Graveiri			x						
Gigaskorpion	Gigaskorpioni			x						
Zjadarka	Syöjätär							x		
Skolopendromorf	Skolopendromorfi			x						
Jeź z Erlenwaldu	Siili Erlenwaldista		x							
Wij	Kiemura						x			

Troll	Peikko					x				
Widłogon	Haarukkahäntä							x		
Nimfa	Nymfi			x						
Driada	Dryadi			x						
Gryf	Griipi			x						
Amfisbena	Kaksipääkäärme						x			
Przeraza	Kimaira						x			
Fleder	Nahkaguaani						x			
Drakonid	Drakonidi			x						
Elf	Haltia			x						
Mora	Riähkä				x					
Chochlik	Tonttu					x				
Błędak	Harhakko							x		
Mamun	Mammuuni			x						
Krasnolud	Kääpiö			x						
Silvan	Sylvaani			x						
Danamebi	Danamebi	x								
D'jinni	Džinni			x						
Marida	Maridi			x						
Ifrit	Ifriti			x						
D'ao	D'ao	x								

Tabelle 3. Die deutschen Übersetzungen

Original	deutsche Übersetzung	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Wiedźmin	der Hexer							x		
Bazyliszek	der Basilisk			x						
Smok	der Drache					x				
Utopiec	der Wasserman					x				
Bobolak	der Murmelmensch						x			
Borowik	der Waldteufel						x			
Wilkołak	der Werwolf					x				
Rusałka	die Nixe			x						
Beann'shie	die Banshee			x						
Strzyga	die Striege			x						
Wampir	der Vampir			x						

Leszy	der Waldschrat								x	
Kikimora	die Kikimora	x								
Wipper	der Vipper							x		
Nivellen	Nivellen	x								
Mula	die Mula	x								
Alp	der Alp	x								
Bruxa	die Bruxa	x								
Amfisbena	der Amphisbaene			x						
Lilit/Niya	Lilith/Niya	x								
Gnom	der Gnom	x								
Półelf	der Halbelf		x							
Mantikora	die Mantikora	x								
Wywerna	der Wyvern			x						
Mglak	der Nebling							x		
Żagnica	der Sägmaul						x			
Żyrytwa	der Steinbeißer						x			
Przeraza	die Greule							x		
Ghul	der Ghul	x								
Graveir	der Graveir	x								
Gigaskorpion	der Gigaskorpion	x								
Zjadarka	die Jaga						x			
Skolopendromorf	der Scolopendromorph			x						
Jeż z Erlenwaldu	Igel von Erlenwald		x							
Wij	der Winder			x						
Troll	der Troll	x								
Widłógon	der Gabelschwanz					x				
Nimfa	die Nymphe			x						
Driada	Scheuweib						x			
Gryf	der Greif			x						
Amfisbena	der Amphisbaene			x						
Przeraza	der Chimäre						x			
Fleder	der Flatterer						x			
Drakonid	der Drakonid	x								
Elf	der Elf	x								
Mora	die Mora	x								
Chochlik	der Poltergeist						x			
Błądak	der Irrling							x		

Mamun	der Blender						x			
Krasnolud	der Zwerg					x				
Silvan	der Silvan	x								
Danamebi	Danamebi	x								
D'jinni	der Dschinn			x						
Marida	der Marid			x						
Ifrit	der Ifrit	x								
D'ao	der D'ao	x								

Tabelle 4. Der Verbrauch von domestizierten Übersetzungsverfahren

Übersetzungsverfahren	finnisch x/56	%	deutsch x/56	%
Transkription/Transliteration	2/56	3,57	2/56	3,57
Morphologische/kulturelle	24/56	42,86	14/56	25
Substitution	3/56	5,36	0/56	0
Hinzufügung	1/56	1,79	1/56	1,79
Entfernung	0/56	0	0/56	0

6 Untersuchungsergebnisse

Die Tabellen zeigen, dass die finnischen und deutschen Übersetzungen in den Hauptzügen die gleichen Übersetzungsverfahren in verbrauch zeigen, aber ein Paar radikale Abschiede gibt es. Übersetzung, Interpretation, Wiederschaffung, Transkription, Substitution und Hinzufügung sind sehr nah miteinander in Verbrauch. Die drei letzten Verfahren wurden aber insgesamt sieben (2,3,2) Mal in der finnischen Übersetzung und nur drei (2,0,1) Mal in der deutschen Übersetzung benutzt. Die deutsche Übersetzung dominierte die Kopierung mit fast dreimal so viel, wie die finnische Übersetzung, was seinerseits die morphologische/kulturelle Veränderung mehr als die deutsche Übersetzung benutzte.

Die finnische Übersetzung scheint die Freiheit und Kreativität des Übersetzers mehr zu betonen, was in den geringen Massen von Kopierung zeigt. Die deutsche Übersetzung ist im Gegenteil und priorisiert die Kopierung mit einem kleineren Anteil an kulturelle Veränderung. Substitution kann man in der deutschen Übersetzung auch gar nicht finden. Das bedeutet nicht, dass der deutsche Übersetzer eingegrenzt war, denn die deutsche Übersetzung hat auch

Interpretation und Wiederschaffung, mit nur ein wenig kleinerem Verbrauch als die finnische Übersetzung.

7 Schlussfolgerungen

Durch die Analyse ergab es sich, dass die deutsche Übersetzung mehr treu zu dem originalmaterial mit seinen verfremdenden Übersetzungsverfahren war, während die finnische Übersetzung den konträren Ansatz mit seinen domestizierten Übersetzungsverfahren nahm. Die deutsche Übersetzung war sehr stark mit Kopierung und die finnische Übersetzung mit morphologische/kulturelle Veränderung geprägt. Beide Übersetzungen haben auch die anderen Übersetzungsverfahren gleichmäßig benutzt. Ein intressanter Punkt war das komplette Fehlen von den Entfernungsverfahren.

Die verschiedene Übersetzungsverfahren kann man auch durch die verschiedenen Ausgangspunkte von den Übersetzern erklären. Der finnische Übersetzer Tapani Kärkkäinen hatte mehr Kultur- und Sprachwissen als der deutsche Erik Simon und das hat er auch sehr viel mit seinen mehr kreativen Übersetzungslösungen genutzt. Auch die Aufmerksamkeit zum Detail war größer mit Kärkkäinen: einige Monster hatten zum Beispiel einen verschiedenen Namen was davon abhängte, ob der Sprecher ein professioneller Monsterjäger oder ein normaler Bauer war. Der Experte würde den Monsternamen genau wissen, wohingegen der Bauer würde das Monster nur durch was er sah beschreiben. Simon hat also sein kulturwissen nich so viel benutzt wie Kärkkäinen und hat sich mehr an Kopierung konzentriert. Das bedeutet trotzdem nicht das Simon den einfachen Weg für die Übersetzung gewählt hat. Wenn die Sprachen nah beieinanderliegen und damit ähnliche Wörter haben, dann sollte man sie auch benutzen und keine Übersetzungen machen, nur um zu sagen, dass man sie gemacht hat.

In der Zukunft würde es interessant sein zu sehen, ob die englische Übersetzung „The Witcher“ als die „*lingua franca*“ -Sprache mehr Domestizierung als Verfremdung benutzen würde. Ist die englische Sprache so dominant, dass es die polnische Saga komplett für sein Publikum verändern würde? Oder sind die Ansichten von Venuti (1995) veraltet und die Gefahr von Domestizierung ist heutzutage nicht so gross wie es einmal war?

Auch die Untersuchung von den Charakternamen und Ortsnamen von der *Hexer*-saga würde interessant sein, um zu sehen, wie sie übersetzt werden würden. Mit den Monsternamen hatte Sapkowski und die Übersetzer einen Referenzrahmen zu verschiedenen Mythologien und

Volksmärchen, aber mit den Charakteren und Orten würden sie keine Referenzen haben, weil die wahrscheinlich nur aus Sapkowskis Vorstellung entstanden sind. Würden die Übersetzer dann mehr Domestizierung verwenden um sicher zu gehen, dass das Endprodukt sicherlich mehr lesbar für die Leser sei, wie es mit der Übersetzung von Kinderliteratur oft ist, oder würden sie etwas anders machen?